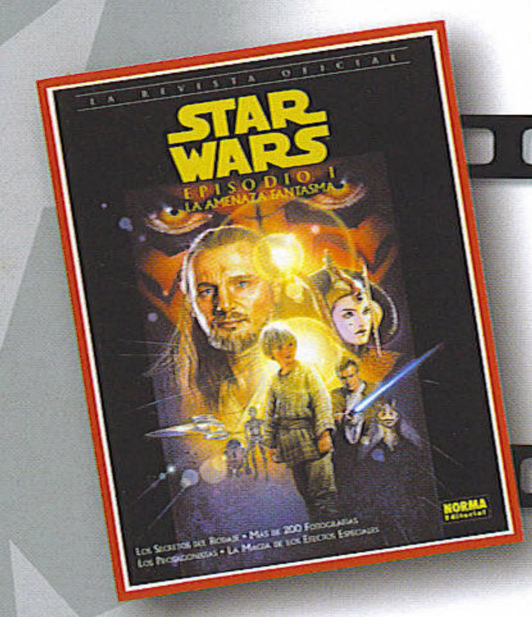

12
OCTUBRE 1999
PVP: 450 ptas.
LA REVISTA
DRAGON BALL GT
¡Todo sobre tu serie favorita!
ESPECIAL T.V.
LAS AVENTURAS DE GOKUH JR.
¡DESCUBRE EL FINAL DE DRAGON BALL GT!
Neko Majin Ga Iru!
Lo último de Toriyama
¿De tal palo tal astilla?
GOKUH VS. BARDUCK
NORMA Editorial
¡regalo!
MAXI-FILE GOKUH
00012
8 426239 080187
© 1996 Bird Studio / Shueisha / TOEI Animation (Japón). Licenciado por Biplano.

CADA SAGA TIENE SUS SECRETOS

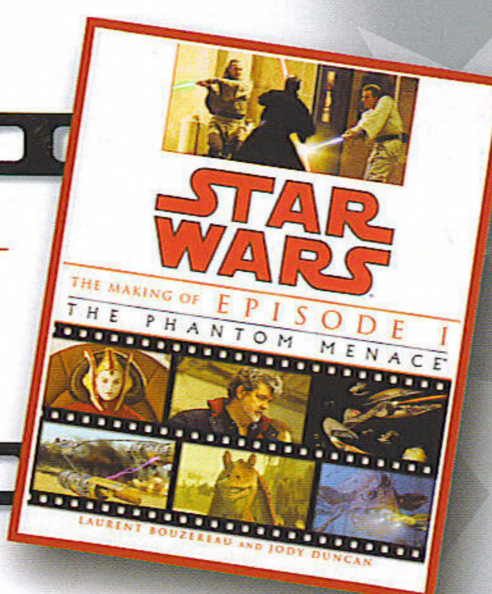
NUEVAS PUBLICACIONES



STAR WARS EPISODIO I: LA REVISTA OFICIAL

Los secretos del rodaje, más de 200 fotografías, la magia de los efectos especiales, los protagonistas... Todo lo que quieres saber sobre el acontecimiento cinematográfico del año lo encontrarás aquí.

96 págs. 950 ptas. A la venta el 25 de septiembre.



CÓMO SE HIZO STAR WARS EPISODIO I

El libro definitivo del **Episodio I**, con entrevistas a **George Lucas**, un seguimiento de la preproducción, posproducción, efectos especiales y rodaje, y cientos de fotografías e ilustraciones.

176 págs. 2990 ptas. A la venta en octubre.



STAR WARS EPISODIO I: LA GUÍA COMPLETA

Todos los personajes de la saga, naves, alienígenas, planetas, vehículos, escenas del filme... Un espectacular libro con más de un centenar de fotografías imprescindible para cualquier buen aficionado a **Star Wars**.

64 págs. 1350 ptas. A la venta en octubre.



DRAGON BALL GT LA REVISTA

numero 12 • octubre 99

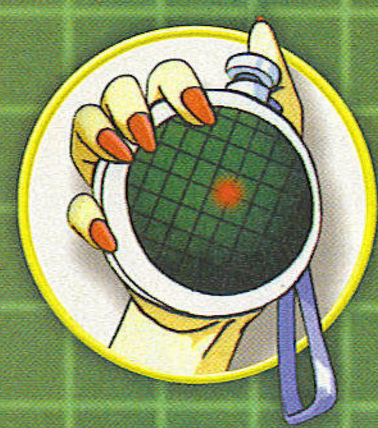
EDITORIAL

¡Feliz cumpleaños, dragón maníacos! ¿Cómo? ¿No os habéis dado cuenta? ¡Ya llevamos un año juntos y eso hay que celebrarlo! Mes a mes, hemos estado siguiéndole los pasos a nuestra serie favorita, viviendo junto a SON GOKUH y el resto de la pandilla las aventuras más emocionantes que se han emitido en años por nuestros televisores. Hemos conocido a montones de personajes, amigos y enemigos, y, de momento, hemos llegado al final de las aventuras de las bolas de dragón. Pero no os preocupeis. Todavía quedan muchas cosas por saber de nuestros héroes, así como de su creador, el genial AKIRA TORIYAMA. A partir del próximo número, vamos a ofreceros un montón de secciones nuevas que esperamos que tengan tanta aceptación como las que habéis disfrutado hasta ahora.

Esperamos que os gusten y, ya sabéis... se aceptan sugerencias.

ÍNDICE





Radar

En medio de la fiesta de cumpleaños de la revista GT, cuando estábamos a punto de soplar la velita que marcaba un año del inicio de vuestra publicación favorita, apareció ARMANDO VILA. Su expresión estaba desencajada, sus ropas, sucias y rotas. Pero sus ojos brillaban de alegría. Lo había vuelto a hacer: volvía a traer noticias del maestro TORI. Y no sólo eso: ya podíamos disfrutar de ARALE en vídeo. Engulló su trozo de pastel y, ni corto ni perezoso, empezó a redactar el RADAR de este número.

ARMANDO VILA

VUELVE NEKO MAJIN

Toriyama sigue dispuesto a que no nos olvidemos de él, y por esta razón nos obsequia con la dosis periódica de manga a la que nos tiene acostumbrados últimamente. El manga en cuestión, publicado, cómo no, en el **WEEKLY SHONEN JUMP**, es **NEKO MAJIN GA IRU 2!**, la segunda entrega de las aventuras de **Neko Majin**, el pequeño gato demonio totoriano salido de la mente de **Toriyama**. En esta historia, **Neko Majin** se topa con el aterrizaje de un platillo volante y decide probar la nave cuando sus propietarios han ido a dar una vuelta. Patoso como él solo, acaba estrellando el vehículo. Mientras, los extraterrestres vuelven con una chica abducida que les servirá para conseguir la información necesaria para conquistar el planeta. Cuando llegan se encuentran con la nave destrozada, aunque **Majin** les dice que puede arreglarla. La cosa se complica cuando aparece **Kobayashi Peter**, el supuesto rival de **Neko Majin** que hace de defensor de la justicia cuando sale de la escuela... Buf, un verdadero enredo. Al final los extraterrestres contactan con su flota y les dicen que los terrestres están locos, y que será mejor dejar correr lo de la invasión. Vamos, que tenemos otra historieta simpática de **Tori** con muchos gags y algo de acción, nada demasiado trascendental, pero un buen pasatiempo con la inconfundible marca de la casa. ■

ANIME KIDS PARA TODOS

La editorial **Planeta-De-Agostini** publicará en breve varios tomos recogiendo algunas de las adaptaciones de las películas de **DRAGON BALL**. En concreto, se publicarán los anime books pertenecientes a los títulos siguientes: **EL SUPERGUERRERO SON GOKUH**, **LOS MEJORES RIVALES**, **GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA**, **LOS TRES GRANDES SUPERSAIYANOS**, **ESTALLA EL DUELO** y **LOS GUERREROS DE PLATA**. Cada volúmen comprende una película y su precio unitario será de 1200 pts. ■

¡LLEGA... DR. SLUMP!

Prestad atención a vuestro punto de venta habitual, porque ya están a la venta dos películas del **DR. SLUMP** para partirse de risa: La primera es **HAY UN MONSTRUO EN VILLAPINGÜINO**, y en ella asistiréis al nacimiento de **ARALE NORIMAKI**. La segunda se titula **EL SECRETO DEL CASTILLO NANABA**, y podréis ver cómo nuestros amigos viajan en el tiempo para encontrar un fabuloso tesoro. La duración de cada película es de unos 50 minutos aproximadamente, y su precio será de 1995 pts. ■



LAS ARTES MARCIALES en Dragon Ball

POR ÁLVARO PRIETO

Todos hemos disfrutado de las películas de sábado por la tarde, en las que unos chinos vestidos con unos pintorescos trajes van brincando alegremente y lanzando puñetazos y patadas a una velocidad de vértigo. BRUCE LEE , JACKIE CHAN y muchos otros han popularizado el arte llamado Kung-Fu. AKIRA TORIYAMA, para no ser menos, decidió que sus personajes serían expertos en los diferentes estilos de esta técnica milenaria. Vamos a hacer un pequeño viaje por China. ¡Agarraos fuerte!



Demostración de la postura de la grulla a cargo de los indiscutibles maestros JACKIE CHAN (centro) y JET LI (izquierda), ambos conocidos gracias a sus películas de artes marciales, donde dan sobrada muestra de ser los reyes en su campo.

Ante todo, hay que mencionar que, aunque TORIYAMA es japonés, la mayoría de artes marciales vistas en su obra son de origen chino, de donde también es la leyenda en la que se basa DRAGON BALL. Esto se puede deber a que gran parte de las artes marciales japonesas están basadas en artes chinas, y también podría ser porque las artes marciales chinas son mucho más dinámicas que las japonesas, y quedan más espectaculares en el manga. En las artes marciales chinas se distinguen dos tipos de estilos: los internos y los externos. Los externos son aquellos que solemos ver en las películas con más asiduidad. Son aquellos estilos agresivos basados en las patadas y puñetazos, orientados a reducir al rival mediante la fuerza. Los internos se relacionan con el control de algo que los chinos denominan *chi*, y los japoneses *ki*.

EL CHI

El *ki* no es más que la energía interna que tienen todos los seres vivos. Algo como la Fuerza, pero en real, ya que algunos científicos piensan que han logrado fotografiarla usando técnicas especiales. Los estilos internos de *kung fu* se practican para equilibrar la circulación de esa energía y para usarla de modo racional. La mayoría de estos estilos son medicinales, pero son los más potentes que existen. Se supone que los personajes de DRAGON BALL desarrollan un *ki* tan potente que pueden proyectarlo en forma de *kame hames* y otros rayos destructivos. La realidad del *ki* es mucho más modesta. No es visible, pero se puede sentir y está en comunión directa con el cuerpo humano. Según los monjes



Shao Lin, su dominio da salud, longevidad y otorga al cuerpo una resistencia casi sobrenatural. Testigos presenciales han declarado en programas de televisión que habían visto a maestros levitar gracias a su dominio del *chi*. ¿Será verdad?

El arte marcial más utilizado en **Dragon Ball** es el **Gung-Fu** (pronunciado ***Kung- Fu***), que es el conjunto de formas externas de artes marciales chinas. La mayoría de estilos de **Gung-Fu** están basados en los movimientos de los animales. Así, tenemos los estilos de lucha del **tigre**, del **león**, de la **grulla**, del **mono**, etc. Los siguientes son los estilos más representativos que hemos visto en **Dragon Ball**:

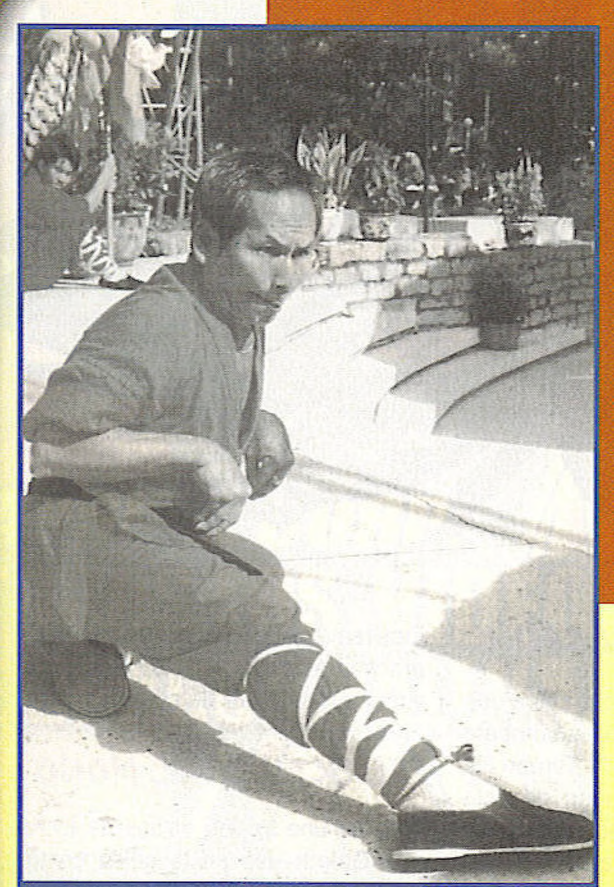
EL PUÑO BORRACHO

Éste es el arte marcial china que usa **Jackie Chun** en su combate contra **Gokuh** en el 21º Torneo de Artes Marciales. El origen de esta forma de lucha es poco claro. Se dice que se creó cuando un rey chino recompensó a unos monjes Shao Lin con el permiso para consumir alcohol en sus templos. Los monjes, al comprobar el efecto que tenía el alcohol en sus cuerpos, se preocuparon por encontrar una forma de lucha que pudieran utilizar estando borrachos, o simplemente fingiéndolo. El resultado fue una de las artes marciales más escurridizas y engañosas que existen. En el juego de ordenador **Virtua Fighter 2** aparece un luchador que practica ese estilo. Seguro que adivinas a la primera de quién se trata.

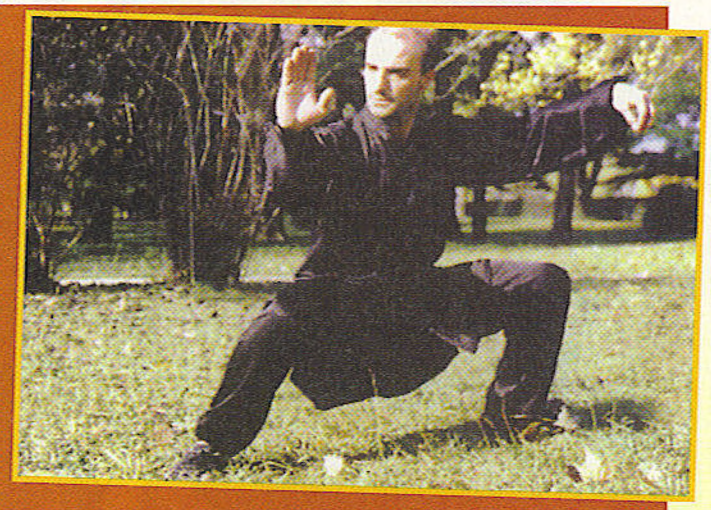
EL ESTILO DEL MONO

Éste es uno de los estilos de lucha que **Gokuh** usó en la pelea contra **Jackie Chun** para contrarrestar el Puño Borracho que usaba éste. El origen de esta forma de combate se encuentra cerca del año 1842, cuando los chinos dejaron entrar a los primeros misioneros en su país. Se dice que un hombre llamado **Kau See** fue encerrado por matar accidentalmente a un oficial extranjero. Pasó diez años en la cárcel, acompañado únicamente de sus guardianes de la prisión, que para las tareas de vigilancia no empleaban perros, sino simios. Prestaba atención a todos sus movimientos, pero especialmente a cómo

Demostración del estilo del borracho a cargo del atleta vasco Ramón Quina.



¿A qué animal os recuerda su postura? Es el maestro TRÁN CÂU, o como se le conoce en su país de origen: el REY MONO.



La mano izquierda simulando el pico de la grulla y la derecha con la palma abierta: una de las posturas más comunes del Tai Chi, el Kung-Fu interno. El contraste entre los movimientos "suaves" y "duros" son la piedra angular para desarrollar la energía interna (o *chi*).

luchaban. Cuando fue perdonado y liberado, fundó su propia escuela de artes marciales y fue llamado **El Maestro Mono**. Su estilo, en apariencia ridículo, es uno de los sistemas de defensa personal más potentes que existen. **Gokuh**, al parecerse a un mono y haber vivido entre ellos, debió aprender a luchar como ellos por imitación, al igual que **Kau See**.

EL PUÑO DE LA GRULLA

Ten Shin Han lo aprendió con **Tsuru Sennin**. Éste es el segundo estilo más importante de los monjes Shao Lin. Se considera tibetano en origen y se divide en dos estilos: la grulla blanca y la negra. La leyenda dice que un anciano se encontraba cerca de un estanque observando a una grulla, cuando apareció un gorila que atacó al ave. El anciano se sorprendió al ver que la grulla podía esquivar grácilmente los ataques del simio, picoteando a la vez sus puntos vitales. El viejo recordó esos movimientos y los usó más tarde cuando fue atacado por unos salteadores de caminos. Ganó, y decidió definir un estilo con esos movimientos. Este estilo tuvo mucho éxito y fue adoptado por la guardia imperial china y podemos verlo claramente en la película **AVENTURA MÍSTICA**, donde **Ten Shin Han** era el protector del emperador **Chaoz**. Es difícil decir cuál de los dos estilos de la grulla usaba **Ten Shin Han**. El de la **grulla negra** basaba su eficacia en los golpes de corto alcance con los puños y los brazos, eliminando movimientos complejos de forma que pudiese ser usado por ciudadanos normales no dedicados al ejército o la seguridad. El estilo de la **grulla blanca** es considerado un estilo interno, aunque su aprendizaje inicial es físico y muy riguroso. Se basa en movimientos amplios de brazo, como si de alas se tratara, patadas altas y una posición especial de las manos, uniendo las puntas de los dedos en forma de pico.

SUMO

De vez en cuando, en algún Torneo de las Artes Marciales, hemos visto al típico orondo luchador de sumo. Un arte tradicional japonés del que se tiene noticias que ya existía en el año 712 gracias a uno de los libros más antiguos en lengua japonesa que se conservan. En él se atribuye un origen mítico al sumo. Dos dioses lucharon por la posesión de las islas de Japón. Quizás es por eso que los luchadores de sumo famosos son considerados semidioses hoy en día y por eso durante su vida reciben tantas atenciones de quienes les rodean.



¿PENSABAS QUE LO TENÍAS TODO?

DRAGON BALL GT



Guía de COMBATE

Los mejores golpes

Si el mes pasado os ofrecíamos el ranking de los mejores ataques del mundo de DRAGON BALL, este mes nos vemos en la obligación de equilibrarlo y por eso os ofrecemos el ranking de los ataques más divertidos (o ridículos) del DRAGON WORLD.

¡¡¡...LOS ATAQUES MÁS PATÉTICOS!!!

POR X. REBIS

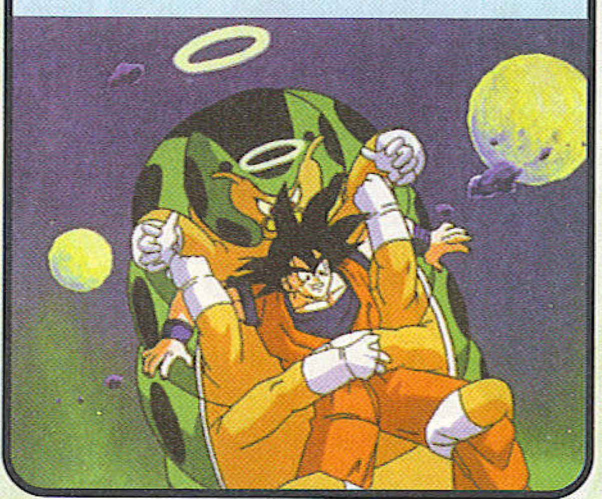
SATAN MIRACLE SPECIAL ULTRA SUPER MEGATON PUNCH

La técnica más mortífera de **Mr. Satan**, el mayor campeón del Gran Torneo de Artes Marciales de toda la historia. La final que debía decidir el campeón de la 25ª edición del torneo terminó con **Mr. Satan** y **A-18** cara a cara. Cuando **Satan** comprendió la magnitud real del poder de **A-18** se desesperó, pero por suerte para él la bella androide le propuso una alternativa: le dejaría ganar si a cambio le daba 20 millones de zenis, los 10 del premio y 10 más de su propio bolsillo. **Mr.Satan** aceptó de inmediato y tras una parrafada se dispuso a "eliminar" a **A-18** con su ataque final. A pesar de su espectacular nombre, el *Satan miracle special ultra super megaton punch* no era más que un simple puñetazo. Incluso después de haber impactado de lleno en la cara de **A-18**, ésta le preguntó: "¿Éste es tu mejor ataque?"; ante la respuesta afirmativa de **Mr. Satan**, la androide cayó de espaldas, **Satan** se proclamó campeón y su leyenda continuó creciendo. Otros ataques populares de **Mr. Satan** son el *dynamite kick*, utilizado contra **Cell**, y el *rolling attack Satan punch*, una forma de acercarse al rival dando volteretas para darle un puñetazo.



HENSHIN NO TAMENI SANAGI NI NARU

La técnica definitiva de **Kyatapi**, el luchador con aspecto gusanoide del Torneo del Más Allá. Cuando **Kyatapi** vio que su fuerza era muy inferior a la de **Gokuh**, decidió convertirse en una crisálida y metamorfosearse para adquirir una nueva forma mucho más poderosa. El único problema es que la transformación tardaba unos cuantos miles de años en hacerse efectiva... y como los demás no tenían ganas de esperar, lo eliminaron.



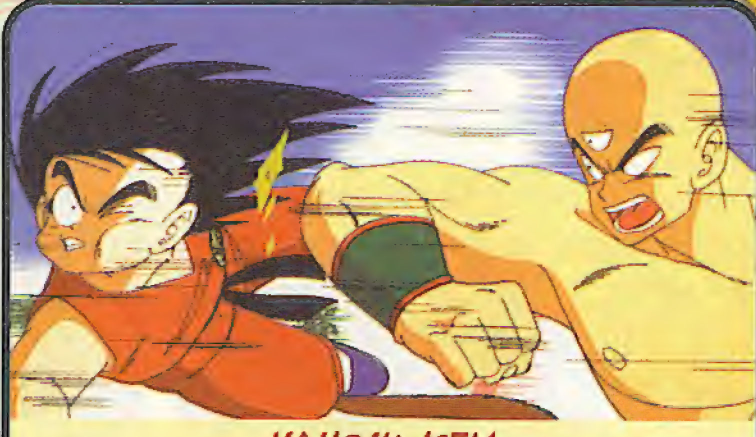
KAME KAME HA

Ataque utilizado por **Goten** en la final infantil del 25º Torneo de Artes Marciales. Se trata de un *kame hame ha* en toda regla, lo que ocurre es que **Goten** se equivocó al decir el nombre del ataque y cambió la palabra *hame* por un segundo *kame*. Lo más divertido de todo es que en España el mismo error había sido cometido años antes por los dobladores en los primeros episodios de la serie.



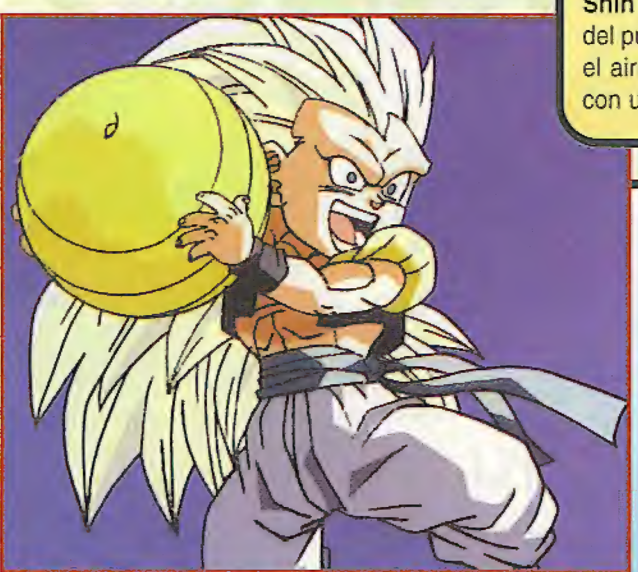
TAIYO KOSEN HANSHA

Klilyn utilizó esta técnica en su combate contra **Gokuh** en el 22º Torneo de Artes Marciales. El pequeño luchador utilizó su calva para reflejar el sol en ella, deslumbrar a **Gokuh** y poder golpearle. Tiempo después, **Klilyn** aprendería el *taiyo ken* de **Ten Shin Han** y no tendría que volver a utilizar esta técnica, pudiendo dejarse crecer el pelo tranquilamente.



HAIKYU KEN

El ataque del voleibol que **Ten Shin Han** utilizó contra **Gokuh** en el 22º Torneo de Artes Marciales. Después de haber apalizado brutalmente a **Gokuh** en los primeros compases del combate, **Ten Shin Han** se dispuso a utilizar su mejor ataque ante la expectación del público asistente. El luchador de tres ojos lanzó a **Gokuh** hacia el aire e hizo unos cuantos toques de voleibol con él, finalizando con un remate espectacular.



GEKITOTSU ULTRA BOOBOO VOLLEY BALL

En la desesperada batalla contra **Boo**, **Piccolo** y **Gotenks** utilizaron esta técnica combinada que se basaba en el voleibol. **Gotenks** convirtió al moldeable **Boo** en un balón gracias a otro de sus ataques, el *galactica donut*. Entonces pasó la pelota en la que se había convertido **Boo** hacia **Piccolo**, y el demonio la colocó con un toque característico del voleibol para que **Gotenks** pudiera rematarlo contra el suelo. En una lucha tan trágica y con un nivel de poder como el suyo, **Gotenks** podría haber inventado algo más efectivo y menos ridículo.

ARALE KICK

El paso de **Arale Norimaki** por el mundo de DRAGON BALL se saldó con un enfrentamiento entre ella y **Blue Shogun**, del ejército de la **Red Ribbon**. Cuando **Arale** vio que **Gokuh** tenía problemas contra **Blue Shogun**, decidió echarle una mano. Primero atacó al general de la **Red Ribbon** con su patada voladora conocida como *Arale kick* y lo lanzó por los aires. Acto seguido saltó y lo remató de cabeza, enviándolo a un desierto lejano.

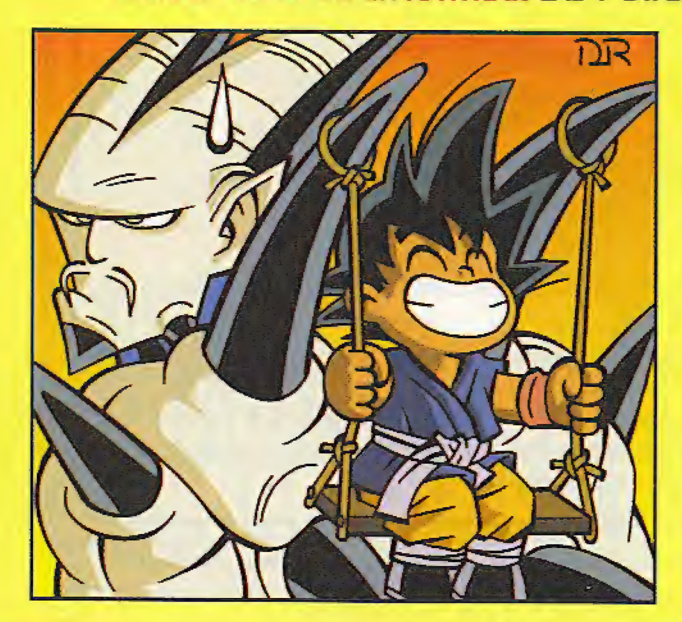
DYNAMITE KICK

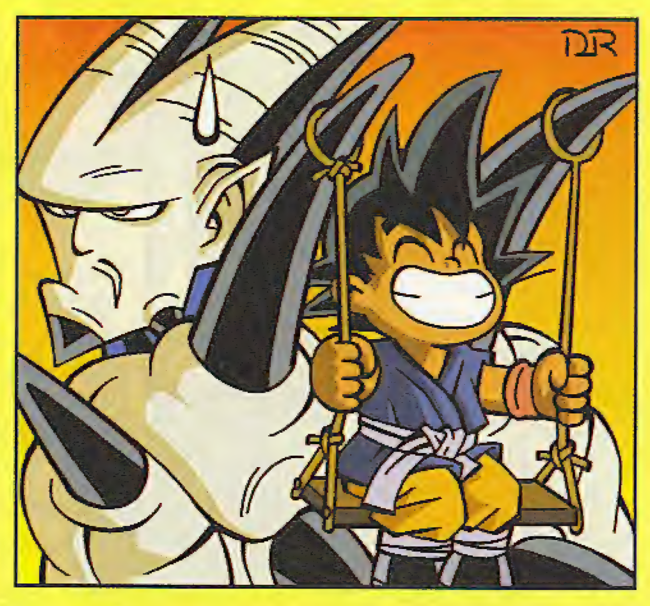
Este ataque fue el primero de los muchos que utilizó **Gotenks** contra **Boo** durante su pelea en la Sala del Espíritu del Tiempo. Lo único que **Gotenks** demostró con estos ataques fue su imaginación para darles nombre a todos. La lista la completan: *Hyper plasma short punch, balloon flash bomber, power tackle, finish flash, brain crusher, hammer, magnum thunder, miracle super punch* y *rolling thunder punch.*



¡¡PASA GT IEMPOS!!

¿SERÁS CAPAZ DE ENCONTRAR LAS 7 DIFERENCIAS ANTES DE QUE IH SE MOSQUEE?



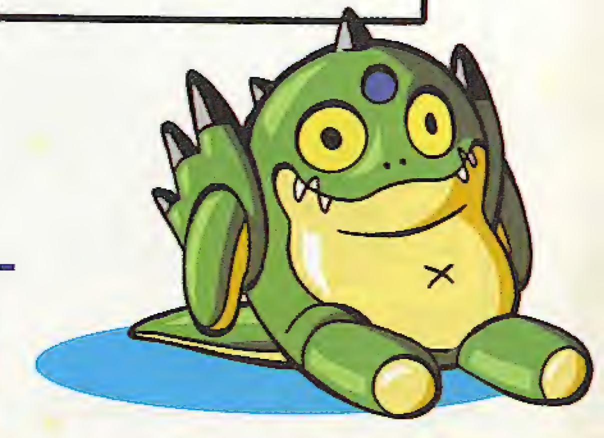


¡GOKUH SE HA HARTADO DE LLEVAR SIEMPRE LA MISMA ROPA! NI CORTO NI PEREZOSO, LE HA PEDIDO A SUS AMIGOS QUE LE PRESTEN SUS PRENDAS Y OBJETOS. ¿SABRÍAS DECIR DE QUIÉN ES CADA COSA?



EN ESTA SOPA HAY SIETE DRAGONES MALIGNOS. ¡LOCALÍZALOS CON TU DRAGÓN RADAR!

U	H	N	O	S	E
L	O	A	K	U	S
R	O	S	E	H	E
A	Y	H	I	H	C
I	P	U	T	H	E
R	Y	A	N	I	Y
P	E	P	I	T	O



SOLUCIONES:

LAS SIETE DIFERENCIAS: 1. Raya cuerno izquierdo Ih 2. Bigote Ih 3. Pelo Gokuh 4. Nudo del columpio 5. Ceja derecha de Gokuh 6. Arruga en el pantalón de Gokuh 7. Cuerno de la espalda de Ih

GOKUH A LA MODA: Gorro=Baba, Pañuelo=Pan, Gorguera=Pilaf, Capa=Piccolo, Chaleco=Mr. Boo, Cinturón=Darbura, Pantalón=A-19, Calcetines=A-17, Babuchas=Babidi, Brazaletes=Freeza, Guantes=Trunks, Bastón= Karin Sama

LOS SIETE DRAGONES: Li, Ih, Suh, San, Chih, Ryu y Uh.



CAPSULE CORP.



DAIZENSHU

LA ENCICLOPEDIA DE DRAGON BALL

El nombre traducido de estos libros lo indica todo: **La gran enciclopedia de Dragon Ball.** Esta colección de siete volúmenes (en claro homenaje a las siete bolas del dragón) es una recopilación de datos, digamos, "póstuma" de la serie. Su aparición fue causada por el final de la serie de manga impuesta por el autor y la demanda de más merchandising de **DRAGON BALL** por parte de los aficionados. Cada uno de los **Daizenshu** se centra en un aspecto diferente, tanto del manga como de la serie de televisión, formando todos juntos el compendio de información más completo jamás publicado sobre **DRAGON BALL**, aunando gran cantidad de textos con material gráfico. Ahora veremos los dos primeros **Daizenshu** y en próximos números de la revista de **GT** seguiremos repasando los que faltan.

MANUEL GUERRERO

1. DAIZENSHU COMPLETE ILLUSTRATIONS

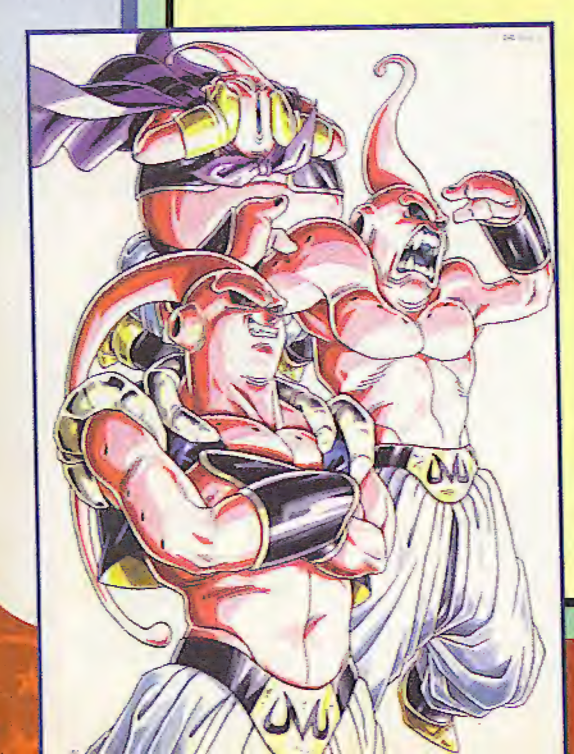


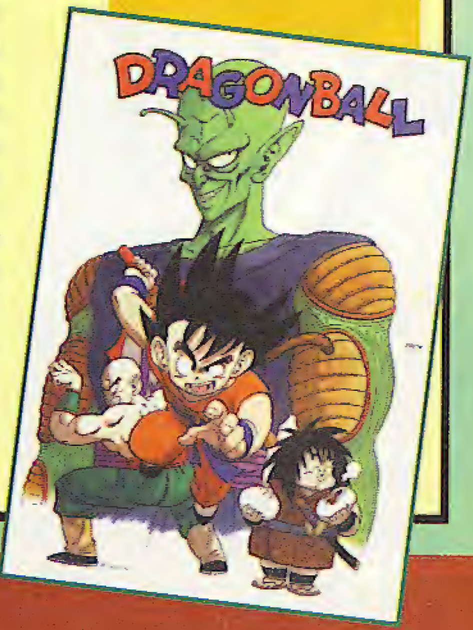
Este libro tiene la particularidad de que ha sido editado en nuestro país por la editorial **Planeta-DeAgostini** imitando a la perfección su edición original: tapa dura con sobrecubierta y 217 páginas de papel satinado a todo color. El primero de los siete volúmenes es en realidad un libro de arte, ya que recoge en su totalidad todas las ilustraciones, dibujos y bocetos relacionados con **DRAGON BALL** que ya habíamos podido ver en anteriores libros dedicados a la serie, como por ejemplo el **AKIRA TORIYAMA: THE WORLD**, **AKIRA TORIYAMA: THE WORLD SPECIAL** y **AKIRA TORIYAMA EXHIBITION**, todos ellos comentados en anteriores números de la revista.

En este volumen lo primero que encontramos al abrirlo es un póster desplegable con el dibujo de la portada y a continuación todas las ilustraciones que ha creado el maestro **Toriyama** para **DRAGON BALL**, abarcando de esta manera desde sus comienzos en el semanario **SHONEN JUMP** en el año 1984 hasta el final del tomo 42 en el año 1995. Además de estas ilustraciones, también tenemos las de las portadas de los tomos, 42 en total, los dibujos que forman los lomos de los tomos puestos de manera correlativa y las caricaturas que **Toriyama** se hacía a sí mismo para presentarse en las solapas de los mangas. Por último, también encontramos las ilustraciones para las portadas del semanario **SHONEN JUMP**, donde se serializaba la serie. ■



Dos fantásticos ejemplos de las ilustraciones que podéis encontrar en este magnífico volumen.







2. DAIZENSHU STORY GUIDE



El título de este segundo volumen de los **Daizenshu** lo indica todo: **Guía de la historia**. A lo largo de las 266 páginas de este tomo se explica con pelos y señales la mayor historia creada por el maestro **Akira Toriyama**.

Al abrir este segundo volumen, volvemos a encontrarnos con un póster que lleva el mismo dibujo que la portada, y a continuación, las cuarenta y cinco páginas que forman el primer episodio de DRAGON BALL tal y como **Toriyama** lo realizó. Estas páginas aparecieron en el número 51 del semanario SHONEN JUMP en el año 1984. Al igual que en el SHONEN JUMP, las primeras doce páginas de este episodio son a todo color. Tras este grato recuerdo, las siguientes páginas tituladas **Adventure History** están dedicadas a realizar un repaso de lo que ha acontecido en cada tomo recopilatorio de DRAGON BALL. Se le dedica una página al comentario de cada tomo, por lo que durante 42 páginas podemos saber de qué trataban cada uno de éstos.

Bajo el título **Original Color Works part 1**, encontramos algunas de las páginas a color que se han publicado en el semanario SHONEN JUMP realizadas por el maestro. En estas páginas se contaron las historias de **Pilaf,** el ejército de la **Red Ribbon**, el torneo de **Uranai Baba**, el combate contra **Ten Shin Han**, el combate contra **Piccolo Daimaoh** y **Piccolo Jr.**, y el viaje por el camino de la serpiente.

En las páginas dedicadas a **Personal History** y **Growing Up**, nos enseñan el árbol genealógico de los personajes de la serie y la relación que existe entre ellos. También el nivel de poder de todos ellos empezando por los super saiyan y sus diferentes niveles de poder a medida que han ido creciendo: **Gokuh** niño, joven, adulto, **Gohan** niño, joven, adulto, etc., seguidos de **Yamcha**, **Klylin**, **Mutenroshi**, **Ten Shin Han**, **Chi Chi**... y así todos los personajes de la serie.

En **Human Drama** tenemos una curiosa sección que merece la pena comentar. Las decisiones más importantes y dramáticas que han tenido que tomar los protagonistas, como por ejemplo, cuando **Gokuh** decide que **Dios** no mate a **Piccolo Jr.** al final del Torneo de Artes Marciales que les enfrentó a los dos, o cuando **Gokuh** decide sacrificar su vida teletransportando a **Cell** al planeta de **Kaioh Sama**.

Las páginas de **Original Color Works part 2** completan el repaso a todas las páginas en color aparecidas en el semanario SHONEN JUMP. Acto seguido tenemos los **Sub Characters**, una



sección dedicada a los personajes secundarios de DRAGON BALL tales como **Woolong**, **Pooal**, **Upah** y **Bora**, **Uranai Baba**, **Lunch**, etc.
Las páginas de **Battle History** son las más completas de este segundo volumen, ya que muestran todas las batallas, todos los combates contra enemigos finales y todas las técnicas de ataque que hay en DRAGON BALL. Para terminar, tenemos las últimas 18 páginas del manga 42 y una despedida que dedicó **Akira Toriyama** a todos los fans de DRAGON BALL. ■



Las páginas del segundo tomo están repletas de información. Lástima que nadie se decida a publicarlo en nuestro país.

SERVICIO DE VENTA POR CORREO

Normas para realizar el pedido:

Haz fotocopia de esta página y rellénala. Escribe la cantidad que deseas de cada producto dentro de su correspondiente recuadro. Suma los importes al final de la línea. Escoge el sistema de envío y añádelo al total de los artículos pedidos. El importe que salga es el total a pagar. Pedido mínimo 2000 ptas. Manda tu pedido a:

NORMA Editorial
Servicio de venta por correo
Fluvià, 89. 08019-Barcelona Tel: 902 120 144

Forma de Pago:

Atención: realiza el pago antes de mandar tu pedido y adjunta el comprobante en él. No olvides poner tu nombre (no el de tus padres) en la hoja del ingreso o en el giro postal. NO SE ADMITEN REEMBOLSOS.

PRODUCTO	PRECIO c/u.	TOTAL
Gorra GT nº1 ❑ nº2 ❑	1.390 ptas.	
Neogénesis Evangelion Art-book	4.950 ptas.	
Comic Neogénesis Evangelion nº1 ❑ nº2 ❑ nº3 ❑ nº4 ❑ nº5 ❑ nº6 ❑ nº7 ❑ nº8 ❑	595 ptas.	
Vídeo Neogénesis Evangelion nº1 ❑ nº2 ❑ nº3 ❑ nº4 ❑ nº5 ❑ nº6 ❑ nº7 ❑ nº8 ❑ nº9 ❑	1.995 ptas.	
Vídeo Dragon Ball GT nº1 ❑ nº2 ❑ nº3 ❑ nº4 ❑ nº5 ❑ nº6 ❑ nº7 ❑ nº8 ❑ nº9 ❑ nº10 ❑ nº11 ❑ nº12 ❑ nº13 ❑ nº14 ❑ nº15 ❑ nº16 ❑ nº17 ❑ nº18 ❑	1.995 ptas.	
Dragon Ball GT La revista nº1 ❑ nº2 ❑ nº4 ❑ nº6 ❑ nº7 ❑ nº9 ❑ nº10 ❑	450 ptas.	
nº5 ❑ nº8 ❑	795 ptas.	
Marmalade Boy - Libro de Ilustraciones	4.800 ptas.	
Video Marmalade Boy. La familia crece	995 ptas.	
VideoDr. Slump nº1 ❑ nº2 ❑	1.250 ptas.	
Portafolio Dragon Ball GT nº1	1.250 ptas.	
Portafolio Dragon Ball GT nº2	995 ptas.	
Agenda Dragon Ball GT 2000	3.500 ptas.	
Juego de Rol Dragon Ball GT	995 ptas.	
Otaku pack	995 ptas.	
Maxi-posters GT nº1 ❑ nº2 ❑ nº3 ❑ nº4 ❑ nº5 ❑ nº6 ❑		
	TOTAL	
Envío Urgente: 950 ptas. (4-6 días)* / Envío correo certificado: 500 ptas. (3-4 semanas)		
	TOTAL	

*Tarifas válidas para España. Para extrangero mínimo 2.000ptas. Consultar al 902 12 01 44

¡REGALO SORPRESA!
Por cada compra superior a 5.000 ptas.

DATOS PERSONALES	FORMA DE PAGO	PAGO CON TARJETA
Nombre y apellidos	❑ Sellos de Correo (de 5-10-50-100-200-500)	Nº Tarjeta ....
Dirección	❑ Giro postal adjunto	Fecha de caducidad ....
Población	❑ Ingreso en Caja Postal cta. 5.062.225	Nombre y apellidos del titular ....
C.P. .... Provincia	❑ Tarjeta de crédito. Nombre tarjeta	DNI ....
Teléfono	❑ Talón adjunto	Teléfono ....
	❑ Eurocheques (mínimo 15.000)	Firma:

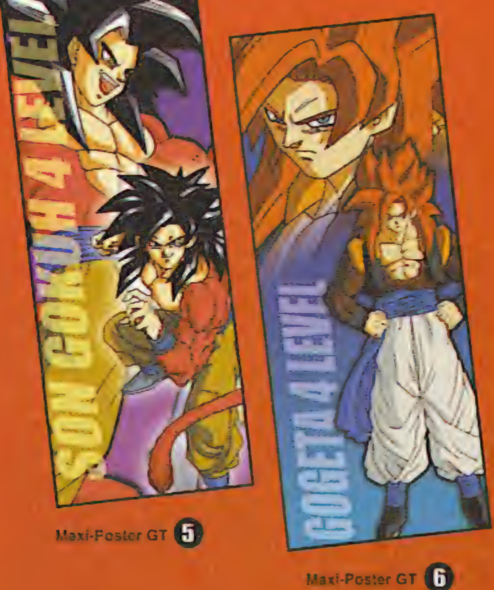


Maxi-Poster GT 1

Maxi-Poster GT 2

Maxi-Poster GT 3

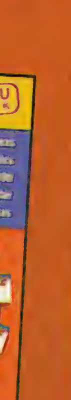
Maxi-Poster GT 4



Maxi-Poster GT 5



Maxi-Poster GT 6





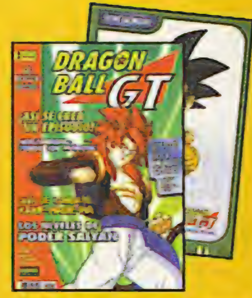




DRAGON BALL GT LA REVISTA



Contenidos: Los comienzos de Akira Toriyama, colecciones de Trading Cards, secretos de la serie.
Regalo: Maxi-Poster GT.



Contenidos: Cómo se crea un episodio, los niveles de poder saiyan, guía de muñecos de Dragon Ball.
Regalo: 4 GT Files.



Contenidos: Las fusiones de Dragon Ball, Gokuh contra Vegeta, entrevista a Nacho Fernández.
Regalo: 4 GT Files.



Contenidos: Los secretos del 4º nivel, las últimas Trading Cards, Goten contra Trunks, las chicas al poder.
Regalo: Avance del Juego de Rol.



Contenidos: Extra con portafolio, guía de planetas de GT, los ataques más famosos de Gokuh.
Regalo: 4 GT Files.



Contenidos: Todas las fusiones de Dragon Ball, los libros de arte de Akira Toriyama, cronología DB.
Regalo: 4 GT Files.



Contenidos: Cronología DBZ, los luchadores de manga cara a cara, los dobladores de la serie.
Regalo: PasaGTiempos gigante.



Contenidos: Extra con agenda de verano, listado de todos los saiyans conocidos, Gokuh vuelve a TV.
Regalo: Calendario de verano.



Contenidos: Especial: todos los androides del Dr. Gero, Saga Super A-17, Toriyama también fue un fan.
Regalo: Suplemento concurso GT.



Contenidos: Artículo superfans, la saga de los dragones malignos, los Torneos de Artes Marciales.
Regalo: Póster VIRTUAL.

Revista nº 11 Agotada momentáneamente



capítulo 59

¿ENEMIGO? ¿ALIADO?... EL SUPER SAIYAN VEGETA ENFURECIDO

(Teki ka? Mikata Ka?... Ozharu Vegeta o abare)

La situación de la batalla entre **Son Gokuh** super saiyan 4 y el pérfido, feo y musculármente hiperdesarrollado dragón **Ih Shinron** ha adquirido tintes de tragedia griega y disparate galáctico. Todos pueden ver cómo entre las ruinas de la ciudad, el dragón surge de nuevo, esta vez con un aspecto muy saludable y con una mueca de sorna en el rostro. Sin avisar, desencadena su poder y hace que todo vuele por los aires, enviando a nuestros esforzados amigos a rebotar por todo el lugar.

Todavía cegado por los combates anteriores, **Son Gokuh** ataca al dragón en un escenario plagado por los cuerpos maltrechos de sus amigos, que han quedado malheridos después de la demostración de poder de **Ih Shinron**. Tras varios intercambios de golpes, y ante la ineficacia de los ataques normales, **Son Gokuh** decide echar mano de su famosa técnica del *puño del dragón*. Se lanza como una bala contra el pecho del dragón, y el resultado es espectacular: atraviesa el cuerpo del dragón como si fuera una cáscara de huevo.

El alborozo reina entre los saiyans y sus familias. Por fin ha sido derrotado el malo, qué bien, bla, bla... ¡No! La alegría dura poco: el dragón puede regenerarse a partir de los trozos de su cadáver como si de un **T-1000** o nuestro amigo **Cell** se tratara. Volvemos a estar como al principio. Bueno, si obviamos el hecho de que a **Ih Shinron** se le empiezan a hinchar las narices.

Gokuh vuelve a ser objeto de las ansias de golpear del dragón, que ahora está ocupado en demostrar su amplio conocimiento de las técnicas de lucha de todos los dragones ya derrotados. En el proceso, está empeñado en usar a **Gokuh** de *punching-ball*. Además se dedica a

Por fin, el momento que todo el mundo estaba esperando: Los mayores rivales de Dragon Ball en su máximo nivel de poder.



A DESTACAR

• La entrada triunfal de Vegeta. Los que prefieren al príncipe de los saiyans estarán contentos con su pose y su carácter. Hará falta una ceremonia imperial japonesa para equiparar su garbo, su saber estar...



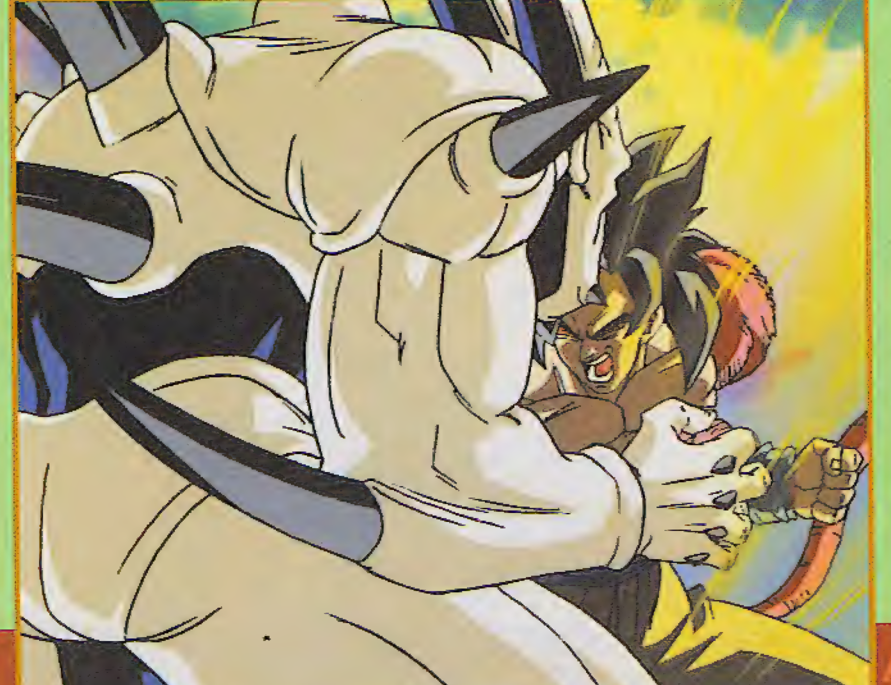
Antes de llegar al 4º nivel de super saiyan, **Vegeta** tiene tiempo de machacar un poco a su aliado **Son Gokuh**.

repartir leña a todos los que se le aparecen en un radio de tres kilómetros, incluido **Mr. Satan**, que ha tenido la oportunidad de probar en su esqueleto el jarabe de palo que receta el doctor **Ih Shinron**.

Sin embargo, hay un saiyan moreno, guapetón, chulo, coqueto y fuertote que viene a salvar el día. Uno que se ha hartado de la etiqueta de segundón y que necesita lavar su expediente y ponerle las pilas al dragón. Pues claro, claro que es **Vegeta**. ¡Príncipe de los Guerreros del espacio! (Ahí es nada). Además viene tirando con bala: sus planes son transformarse él también en super saiyan 4 y luchar codo con codo con su amigo/enemigo **Kakarotto**. Las caras de los miembros de su familia fluctúan entre la estupefacción, el asombro y el más puro cachondeo.

Porque, claro, esto que dice **Vegeta** es bastante inverosímil, teniendo en cuenta que el proceso que desencadenó la transformación de **Gokuh** en super saiyan 4 incluía un tierno derramamiento de lágrimas por parte de **Pan**. Nadie sabe cómo se supone que va a terminar esto, pero de repente llega **Bulma** con un tanque dispuesta a echar una mano a su marido y a disipar cualquier duda. Sobre el vehículo hay un generador de rayos Brute, que convierten a **Vegeta** artificialmente, y ante los ojos de todos los presentes, en super saiyan 4. Las mandíbulas golpean el suelo y los ojos se salen de sus órbitas. La pareja de imponentes guerreros saiyans flota en el aire como esperando poder empezar a repartir la leña. Y para colmo de los colmos, **Vegeta** sugiere a **Gokuh** una fusión para alcanzar el nivel deseado para vencer al dragón. Lo cierto es que la cantidad de energía de combate que alcanzarían sería un verdadero escándalo. Lo veremos en el próximo episodio. ■

Luis Alís



Valoración

• **Pasan muchas cosas, es decir, es de los más entretenidos que hemos podido ver últimamente. Además, la precisa y siempre vistosa animación de Naogi Yamamuro le da al episodio un aspecto fantástico. Qué pena que para los que quedan no hayan elegido a los animadores más chachis de todo el elenco de Toei Animation. Paciencia.**



capítulo 60

¡FUSIÓN! EL SUPER GOGETA DEFINITIVO

(Fusion! Kyuukyoku no Super Gogeta)

Sigue la lucha entre **Ih Shinron** y el tándem **Vegeta/Gokuh**, ambos transformados en super saiyan 4. El cariz que toma la situación hace que se murmure entre el grupo familiar saiyan la posibilidad de realizar una fusión. **Pan** intenta que **Trunks** le explique qué demonios es eso de la fusión. Al oírles hablar acerca de la famosa técnica, **Gokuh** se queda pensativo, recordando que es una importante manera de ataque que podrían utilizar.

Mientras **Gokuh** se plantea en serio la posibilidad de fusionarse, **Ih** ataca, pero **Trunks** se interpone en su camino, en un intento de dar tiempo a los guerreros para la fusión. Una oportuna intervención de **Bulma** y su rayo salva a **Trunks** de perecer a manos del dragón, pero **Ih** destruye su máquina. **Trunks** y **Gohan** se esfuerzan en detener al dragón para permitir el proceso de fusión, entre los gritos de **Pan** que exige saber en qué narices consiste la fusión.



Un momento clave de DRAGON BALL GT: VEGETA y SON GOKUH deciden fusionarse, y el resultado promete ser espectacular.

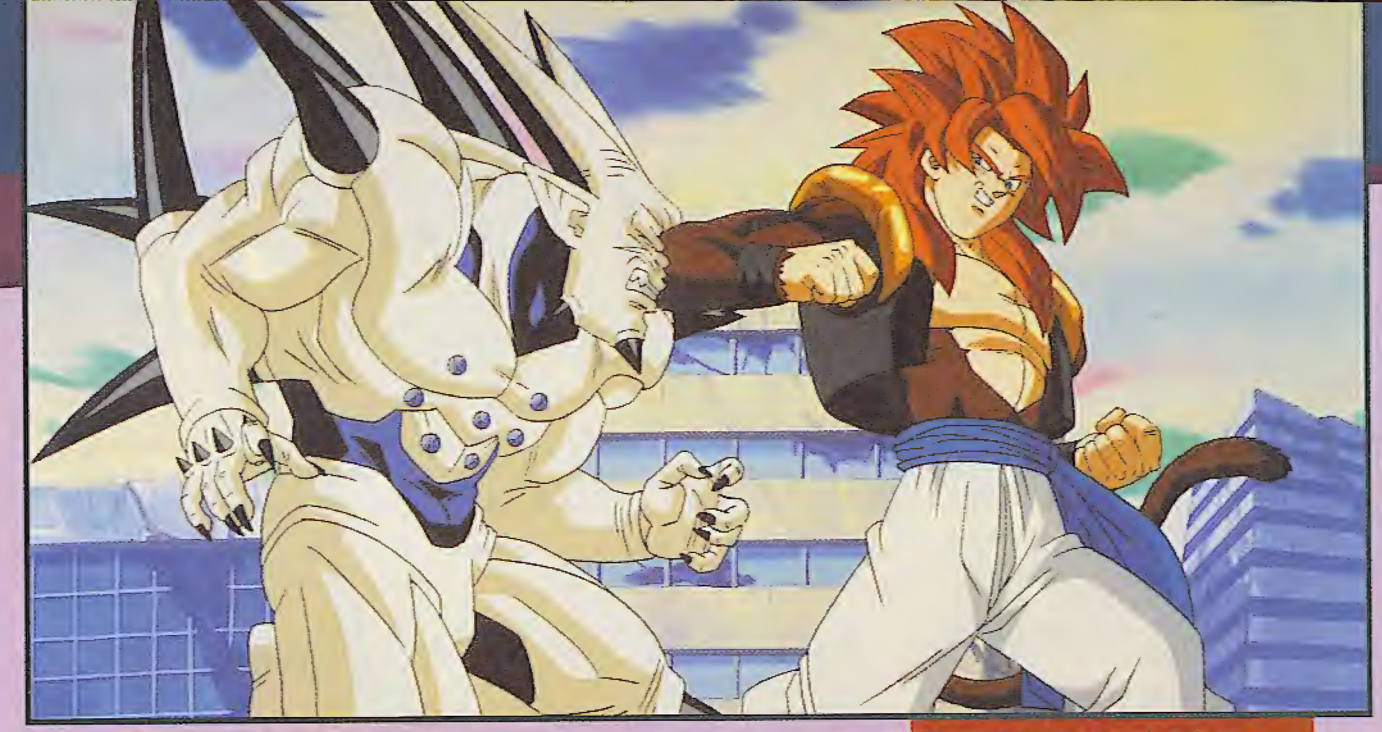
Vegeta quiere realizar la fusión con urgencia, mientras **Ih Shinron** se deshace de **Gohan** y **Trunks** como si fueran mosquitos. A **Gokuh** le parece muy divertido que **Vegeta** sea el que quiere hacer la fusión con él tan desesperadamente. Finalmente, gracias a la labor de **Trunks**, **Vegeta** y **Gokuh** consiguen hacer el ridículo baile, y con él, la fusión. Una esfera de energía amarilla les rodea, mientras **Ih Shinron** impacta con su cuerpo en la misma y sale expulsado.

Cuando la luz y el humo se disipan, aparece una nueva figura. Un guerrero musculoso y muy seguro de sí mismo. Finalmente, **Pan** comprende qué ha ocurrido: los guerreros se han combinado. **Trunks** la corrige, diciendo que lo que han hecho ha sido fusionarse. Sea lo que sea, el nuevo guerrero es realmente impresionante. **Oob** está tan impresionado por el resultado de la fusión que también quiere desesperadamente fusionarse con alguien, a pesar de encontrarse bastante débil.

En una demostración de increíble velocidad, **Gogeta** (**Gokuh+Vegeta**) deja a **Ih Shinron** con las narices sangrando. De hecho, tiene que repetir la acción para que todo el mundo entienda qué es lo que ha pasado. La velocidad de sus puños es sencillamente increíble. **Ih Shin-**

A DESTACAR

- El penoso sentido del humor del que hace gala GOGETA.
- Las abismales diferencias que hay entre GOKUH y VEGETA y los demás guerreros, que son poco menos que mosquitos para IH SHINRON.
- Sin duda el momento estrella de este episodio es la escena de la fusión entre SON GOKUH y VEGETA, un hecho largamente esperado por los aficionados a la saga dragonbolera. Sin embargo, la cosa ha durado poco. La tensión del enfrentamiento está en su punto álgido.



El remedio contra el acné de Gogeta super saiyan 4 es un poco doloroso... O si no, que se lo pregunten a Ih Shinron.

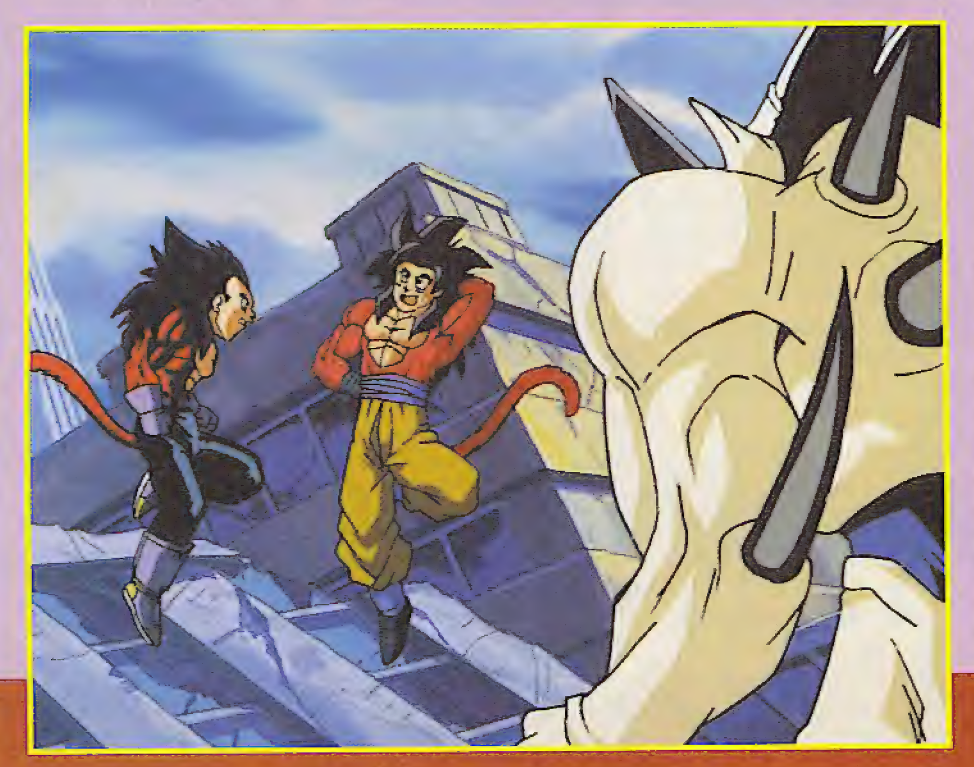
ron no puede creer lo que está pasando y se lanza de cabeza hacia el nuevo guerrero, pero su ataque es esquivado y acaba estrellado en el suelo. Furioso, lanza un ataque de cientos de rayos de energía hacia el saiyan mientras grita "¡Muere!". Pero esta vez el poderoso guerrero ni se mueve, se queda en el sitio con la expresión impasible. Una terrible explosión de meteoros cae sobre **Gogeta**, y cuando el humo se disipa, tan sólo sus ropas se han desgarrado. Una ingeniosa bravata acerca de un picorcillo en el pecho precede a un ataque con el codo que acaba aterrizando en la cara del atónito dragón.

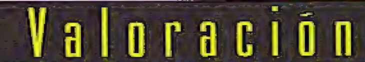
Para añadir más diversión a la fiesta, **Gogeta** decide utilizar sus nuevas *gogeto-habilidades*, y se divide en cinco **Gogetas** que se preparan para disparar cinco potentes *kame hame ha* simultáneamente, pero lo que hace es lanzar serpentinas. Esto es lo que yo llamo sentido del humor. Al ver la cara de pavor de **Ih Shinron**, **Gogeta** se carcajea tan fuerte que acaba por hacerse daño en el estómago.

Gogeta está aburrido, y quiere que **Ih** le ponga más ganas, porque empieza a no resultar un reto. **Ih Shinron** decide invocar el poder de las bolas de dragón negras, y éstas comienzan a emitir unos rayos rojos que acaban formando una gran bola de energía en la mano del dragón.
La bola de energía tiene un gran poder destructivo, según puede detectar **Oob**, pero cuando **Ih Shinron** la lanza hacia **Gogeta**, éste la intercepta sin problemas, desviándola hacia el espacio, donde la esfera estalla. La violencia de la explosión llega hasta el planeta de **Roh Kaioh Shin**, donde **Kaioh Shin** puede ver lo que está ocurriendo a través de la bola de cristal.

En la Tierra, **Gogeta** empieza una sesuda explicación acerca de cómo la composición de energía negativa de la esfera habría contrarrestado la suya propia. Lo que traducido al cristiano significa que es una técnica peligrosa y que hay que cortar de raíz con el asunto. Como no conoce la mesura ni el recato, **Gogeta** ejecuta su técnica exclusiva *big bang kame hame ha*. El resultado es una espectacular explosión y las bolas de dragón vuelven a la normalidad. Pero sorprendentemente, la fusión se termina y los cuerpos de **Gokuh** y **Vegeta** vuelven a la normalidad ¿Ha terminado todo? No, ya que **Ih Shinron** está tragándose las bolas para obtener más poder...

Luis Alís





• Capítulo interesante como pocos de esta miniserie de los dragones que ha resultado un tanto sosa. Lo peor es la borreguez de los saiyans (y los guionistas). Lo de que nadie, excepto Gokuh, pueda participar en las luchas es bastante contraproducente y convierte al mayor grupo de héroes de la historia del animé en meros comparsas.

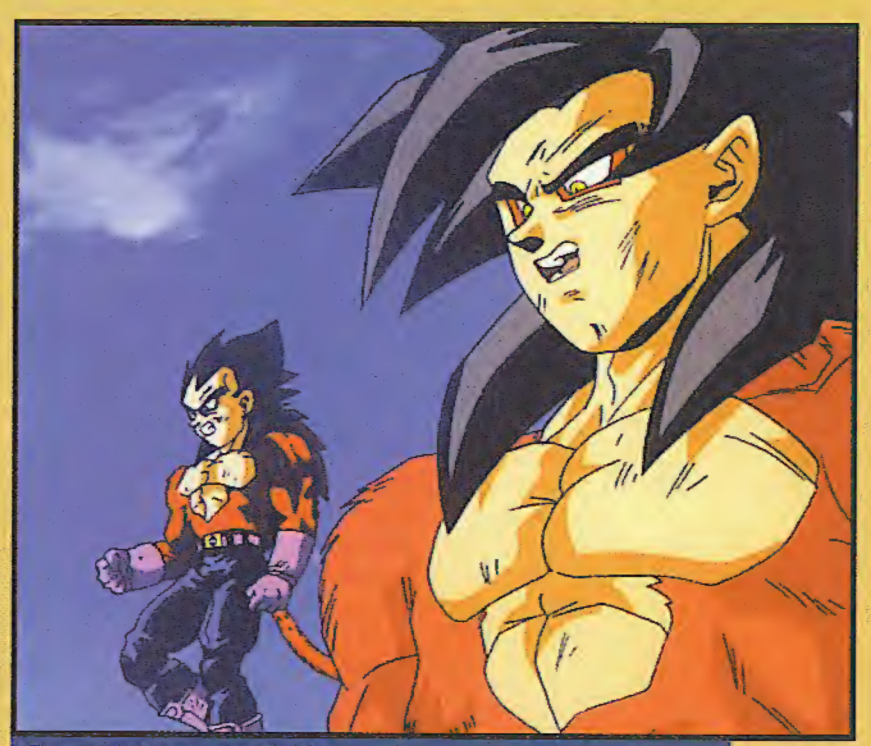


capítulo 61

¡VOY A GANAR! GOKUH ENGULLE LA SUUSHINCHU

(Zetti katsu zo! Suushinchu o kuta Gokuh)

Después de volver a tragarse las bolas, el dragón recupera su poder, tras lo cual se enzarza con **Gokuh** y **Vegeta** en un campeonato de tacos, ofensas y palabras malsonantes. **Ih** se burla de ellos por no haber podido mantener el estado de fusión. **Vegeta** está tan furioso que echa las culpas a **Gokuh** por todo. **Gokuh** intenta fusionarse rápidamente con **Vegeta**, pero **Ih** consigue golpearles, haciendo que **Gokuh** suelte la única bola que **Ih Shinron** no había conseguido tragar, la cuarta (que contiene el espíritu de su abuelo **Son Gohan**). **Gokuh** consigue coger la bola de nuevo antes de que **Ih Shinron** la absorba y logre completar su *power-up*, diciendo que no piensa permitir dejar que el espíritu de su abuelo acabe en ese estado. En un acto de una brillantez mental indigna de él, **Son Gokuh** decide que si **Ih** puede tragarse las bolas, él también puede, y ante la absoluta estupefacción de todo el grupo de guerreros, se zampa la cuarta bola con visibles dificultades. El dragón es el único que no está impresionado por este truco barato, y patea a los dos luchadores contra las ruinas de un edificio. Cubiertos por las ruinas, **Gokuh** sigue buscando una oportunidad para fusionarse con **Vegeta**, pero éste está demasiado ocupado sosteniendo una fachada sobre su espalda como para hacer los aspavientos requeridos para la fusión. **Gokuh** exige una oportunidad para una lucha justa, pero la respuesta de **Ih Shinron** es tratarlos de desperdicios para abajo y decirles que sin la técnica de la fusión son completamente inútiles. Entre golpe y golpe, **Gokuh** y **Vegeta** comprenden que así, no. Que sin fusionarse no van a ningún lado. Pero es que encima, cuando intentan fusionarse se juntan demasiado y se convierten en un blanco perfecto para **Ih Shinron**, que les golpea como si fueran bolos. Todos sus esfuerzos por conseguir tiempo suficiente para fusionarse son en vano.



Dos super saiyans contra el mal... Un enemigo que no se rinde ni a la de tres... Es innegable que el final está emocionante.



A DESTACAR

- Diálogos brillantes entre VEGETA y GOKUH con respecto al tema de la fusión. Ante todo, ha sido una idea divertida.
- Uno de los episodios que mejor termina: tras un gran bajón (no pueden fusionarse), a GOKUH le ha salido en la frente la bola que se tragó. Genial montaña rusa: ahí es nada.



Al final, el voraz apetito de Son Gokuh tiene una utilidad inesperada. Tragándose la bola mágica debilitará a su enemigo.

Ih Shinron continúa repartiendo leña y ellos dos están cada vez más destrozados, para desesperación de **Goten** y **Trunks**, que no pueden hacer nada por ser tan inferiores en capacidad de lucha.

En el planeta de **Roh Kaioh Shin**, **Kaioh Shin** tiene que destrozar la radio para conseguir algo de atención del gran maestro acerca de la lucha que está teniendo lugar en la Tierra. **Roh Kaioh Shin** dice que lo único que pueden hacer para ayudar a **Gokuh** es mejorar el tiempo necesario para realizar la fusión. En la Tierra la situación es desesperada, ya que si uno de los guerreros llegara a morir, la fusión no sería posible. La lucha con el dragón continúa, pero el desequilibrio de fuerzas es muy grande y los guerreros saiyans están ya muy tocados.
Justo antes de darse por vencido, **Gokuh** ve su propio reflejo en un cristal roto y esto le da una idea. Así, intenta una última técnica: la hipervelocidad. **Vegeta** y su amiguete **Kakarotto** comienzan el baile de la fusión, pero moviéndose a una velocidad de espanto que deja estelas e imágenes residuales tras de sí que despistan a **Ih Shinron**. Finalmente consiguen llegar a una azotea y finalizan el proceso de fusión. Pero, oh sorpresa, al disiparse la luz no hay **Gogeta**: **Vegeta** y **Gokuh** siguen tocándose dedo con dedo. Al parecer **Gokuh** ha perdido tanta energía que la diferencia con **Vegeta** ha aumentado considerablemente, impidiendo así que el proceso de fusión termine con éxito.

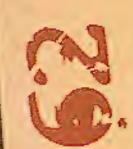
Las carcajadas de **Ih Shinron** resuenan por todo el lugar. Incluso permite que los guerreros realicen de nuevo el proceso de fusión. El peligro de que puedieran alcanzarla de nuevo sería fatal para el dragón. Pero el resultado salta a la vista cuando fallan por segunda vez. Para más inri, **Gokuh** ha perdido su nivel de super saiyan 4 y ha revertido a su forma infantil. De momento, el desastre es de magnitud colosal y la derrota más ignominiosa se cierne sobre **Gokuh** y **Vegeta**.

Ih Shinron se dispone a aplastarles de forma definitiva cuando algo alucinante sucede. La cuarta bola de dragón emerge a través de la frente de **Son Gokuh**, quien con su media sonrisa famosa ya en varios continentes afirma que no van a ser presa fácil. A ver lo que pasa. ■

Luis Alís

Valoración

• Muy interesante y con momentos estelares. La calidad de la animación acompaña a un episodio realmente denso en contenido narrado y detalles interesantes.



capítulo 62

¡¡AL RESCATE DE GOKUH!! APARECE EL ÚLTIMO ALIADO

(Gokuh o sukue!! Saigo no mikata tojo)

Todo el mundo está muy extrañado por el curioso chichón que le ha salido a **Gokuh**. Es la cuarta bola (la que se tragó en el capítulo anterior), que se ha manifestado en su frente. Sus amigos están confundidos por su aparición, e incluso **Gokuh** se pone algo nervioso, pero no olvida a **Ih Shinron**. El dragón le reconoce que la lucha es cualquier cosa menos aburrida y que está siendo un oponente sorprendente hasta el final. **Ih** está dispuesto a que estas palabras sean el epitafio de nuestro héroe y le dispara una bola de energía. En ese momento, la cuarta bola parece abandonar el cuerpo de **Son Gokuh**, provocando la reaparición de **Suu Shinron**. **Suu** rechaza la bola de energía, pero decepciona a **Gokuh** amenazándole de muerte. **Ih** está encantado con la situación y le da vía libre a su compañero. **Gokuh** le pregunta a **Suu** que cómo puede estar del lado de quien le eliminó disparándole por la espalda, y **Suu** reconoce que no le queda más remedio. Cuando **Ih** tuvo en su poder todas las bolas, ejerció su influencia mística sobre las mismas y ahora **Suu** está dominado cual marioneta por el malvado dragón. **Vegeta**, que no está dispuesto a dejar que pulule por la Tierra otro enemigo, ataca con fiereza, pero **Suu** le rechaza con facilidad; **Gokuh** le advierte del enorme poder de este dragón, pero a **Vegeta** no le hace mucha gracia que el mensaje llegue después de haber recibido un señor golpe. Además, **Suu** reacciona con rapidez y dispara a **Vegeta** a bocajarro, con tal fuerza que todos los presentes pueden sentir el poder de la explosión. **Vegeta** queda inmóvil y **Gokuh** es el único que puede hacer frente a la amenaza. **Ih** quiere acabar cuanto antes y le ordena a **Suu** que elimine al saiyan. Pero algo raro pasa. **Trunks** se acerca a su padre, que se está recuperando, y **Vegeta** le comenta que le da la impresión de que **Suu** no le ha golpeado con todas sus fuerzas. **Ih** se impacienta y le exije a **Suu** que vaporice a **Gokuh**, pero lo que consigue es que **Gokuh** y **Suu** se vuelvan contra él y le disparen al unísono, y el propio **Suu** aprovecha para ponerse tras **Ih** e inmovilizarlo. Parece ser que la energía positiva del cuerpo de **Gokuh** ha limpiado la cuarta bola mientras estaba en su interior. Gracias a eso, **Suu** ha podido liberarse del control de **Ih Shinron**. **Suu** no desaprovecha la ocasión y crea una enorme esfera de fuego alrededor de **Ih**. Los dos contendientes quedan en el interior de la esfera, y **Suu** le dice a **Ih** que está a punto de pagar por haberle matado a traición. **Ih**, que ya puede volver a moverse, se prepara para disparar



A pesar de la diferencia de tamaño, el equipo formado por Gokuh y Vegeta ha de seguir unido para acabar con Ih Shinron.

A DESTACAR

- La amenaza final de Ih es digna de un malo maloso de los de verdad. Es un buen golpe de efecto marca Dragon Ball.
- Es todo un detalle hacia los fans de la serie clásica que sigan utilizando la cuarta bola como amuleto para Son Gokuh.

dentro de la esfera, pero **Suu** le explica que si lo hace la explosión resultante le matará sin remedio. **Suu** intenta provocar a su contrincante para que haga justo esto, incluso le da la espalda y le pregunta si de ese modo le es más fácil matar a sus enemigos, pero **Ih** no olvida las consecuencias. **Suu** va a disparar de todas maneras y, con una carcajada, le explica a **Ih** que lo tiene todo previsto. **Gokuh** no lo tiene nada claro, y le pide a **Suu** que no se arriesgue más de lo necesario. **Suu** pasa de él y provoca una explosión que puede verse desde el espacio. Cuando el humo se disipa, sólo se ve el cuerpo de **Suu**. Cuando **Gokuh** se le acerca, al pobre **Suu** le salen más grietas que a un piso con aluminosis y de su interior surge **Ih Shinron**. El malvado dragón explica que mandó las bolas de dragón con su esencia maligna al interior de **Suu**, que estaba protegido de la explosión. Aunque su antiguo cuerpo ha quedado completamente destruido, su energía vital ha sido preservada y ha podido formar un nuevo cuerpo dentro de **Suu**. Además, ahora vuelve a poseer las siete bolas y su poder vuelve a ser absoluto. **Son Gokuh** está muy enfadado, ya que todos sus ataques son anulados con una facilidad humillante por **Ih Shinron**. **Vegeta** consigue sacar a **Gokuh** del infierno desencadenado por **Ih**, que está encantado con su nivel de fuerza. En el planeta de los **Kaioh**, los poderosos seres lo dan todo por perdido: si nuestros héroes pierden la batalla, la energía maligna invadirá toda la Tierra y, con el tiempo, todo el universo, eliminando cualquier forma de vida.



Vegeta super saiyan 4 en plena acción es una auténtica máquina de destrucción, pero en este caso eso no es suficiente...

Vegeta no puede mantenerse en super saiyan nivel 4, y le pide a **Bulma** que le dé un bañito de rayos Brute. Su mujer no puede complacerle, porque la máquina que generaba los rayos está destruida, pero **Gokuh** cree que **Vegeta** ya no necesita la máquina para transformarse. La situación empeora cuando **Ih** les pregunta que quién de ellos quiere morir antes. ■

ARMANDO VILA

Valoración

- **La reaparición de Suu es un buen golpe de efecto, y le da un toque de color a la larga lucha de Vegeta y Gokuh contra Ih.**



capítulo

¡¡VICTORIA GRACIAS AL MILAGROSO CONTRAATAQUE!! GOKUH PIDE AYUDA AL UNIVERSO

(Gokuh o sukue!! Saigo no mikata tojo)

Ih no parece dispuesto a esperar a las uvas, y les dice que espabilen, que se decidan sobre quién tiene que morir primero. Mientras, **Gokuh** y **Vegeta** planean una posible fusión, pero **Gokuh** ve un inconveniente: la diferencia de estatura les impedirá adoptar la pose correctamente. Sin fusión, la situación se vuelve desesperada, sobre todo porque el dragón se prepara para lanzar una enorme bola de energía que destruirá la Tierra.

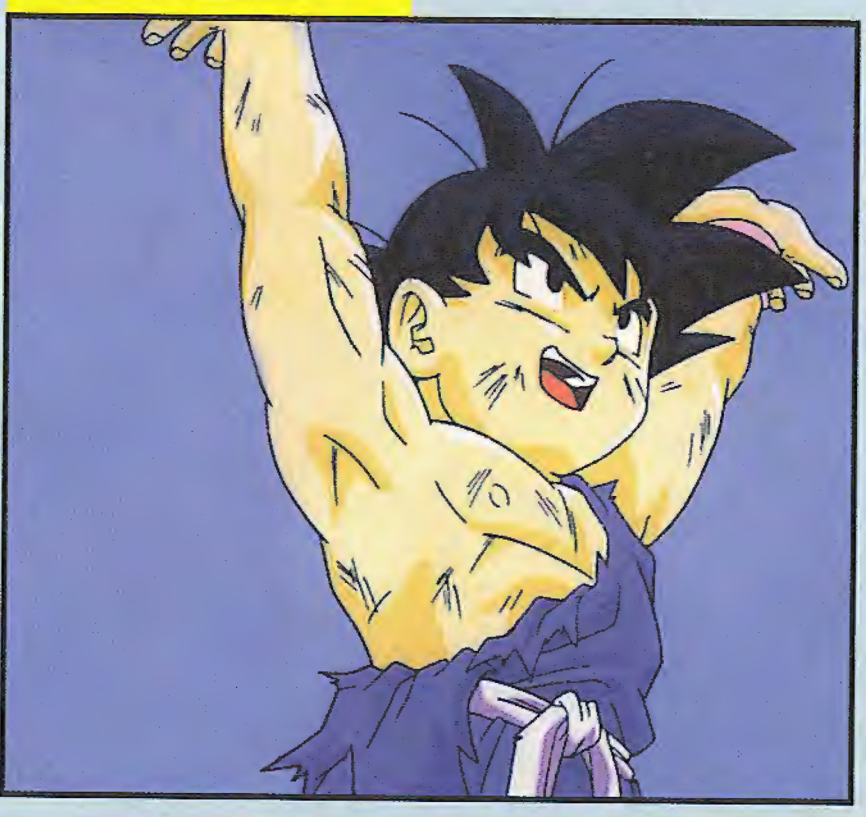
Gokuh salva a **Vegeta**, que estaba en medio de la trayectoria de la bola, e intenta detener el ataque con su energía positiva y su buen rollo general. **Ih** y **Gokuh** forcejean, pero la bola acaba explotándole a **Gokuh** en la cara y tras la conmoción, lo único que pueden ver **Vegeta** y los demás es un enorme cráter donde antes estaba nuestro saiyan favorito. **Pan** llora desconsolada, mientras **Ih** dice que el sacrificio de **Gokuh** no ha servido para nada y empieza a enviar energía maligna hacia el cielo.

Vegeta no puede creer que el planeta que ha elegido como hogar vaya a ser destruido, igual que pasó con su planeta natal. Le pide a **Trunks** que lleve a un lugar seguro a los supervivientes y se lanza contra **Ih**. El dragón alucina de lo cabezón que es el príncipe saiyan y se prepara para machacarlo por última vez. Es más, **Trunks** no quiere ser menos y, tras despedirse de su madre, acompaña a su papi en la misión kamikaze. **Gohan**, **Goten** y los demás se apuntan y se unen a la lucha.

El caos se ha apoderado del planeta a causa de la energía maligna de **Ih Shenron**. Pero **Gokuh** no está muerto, y al borde del cráter, discretamente, hace una llamada a todos los habitantes de la Tierra para que le manden su energía y crear un *genkidama* con el que destruir a **Ih**.

Trunks, **Goten**, **Gohan** y **Vegeta** están perdiendo la batalla con **Ih**, ya que no son rivales para el dragón maligno ni siquiera transformados en super saiyan. **Vegeta**, desesperado, intenta cogerle desprevenido desde atrás, pero los cuernos de la espalda de **Ih** crecen y le atraviesan. **Ih** lanza entonces el rayo del dragón y el príncipe saiyan, ante la visión de su hijo y sus compañeros derrotados, sólo

Ha llegado la hora del *genkidama* y Son Gokuh tiene que poner toda la carne en el asador para acabar bien la serie.



A DESTACAR

- Muy chulo el homenaje a la etapa GT haciendo un repaso de todos los personajes que han ido apareciendo cuando Gokuh pide energía para el *genkidama*.
- Se recupera la técnica de lucha más efectiva de Gokuh, un ataque que no le ha fallado nunca.

puede implorar la ayuda de **Kakarotto**. En un último esfuerzo intenta otro ataque, pero es rechazado y acaba en el cráter provocado por la lucha de **Ih** y **Son Gokuh**.

Ih le recuerda que quedará enterrado en el mismo lugar donde **Gokuh** fue derrotado, pero **Vegeta**, riendo, le dice a **Ih** que ya ha perdido mientras se va quedando sin fuerzas. En ese momento aparece **Gokuh** en el cráter sosteniendo un enorme *genkidama* sobre su cabeza. La energía de la bola gigante hace disipar la energía negativa de **Ih** y el dragón, asustado, dispara contra **Gokuh** sin resultado.

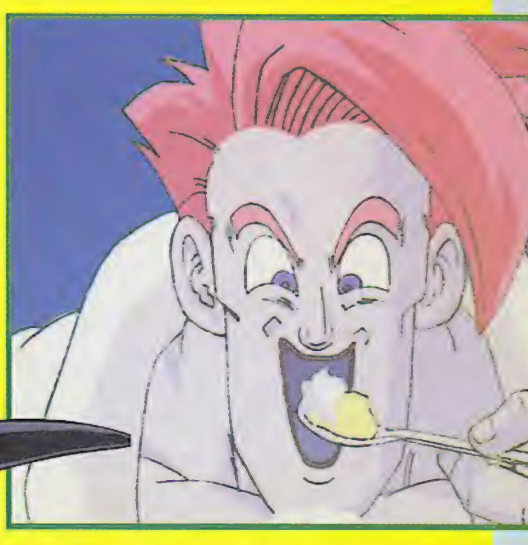
Gokuh se pone en contacto con **Kaioh Sama** y le explica que la energía acumulada de todos los seres vivos de la Tierra no bastará para derrotar a **Ih**, así que es necesario que le ayuden a reunir energía de todo el universo. Los **Kaiohs** hacen de puente para que **Gokuh** se ponga en contacto con todos los seres vivos en los cuatro rincones del universo, y así la gente de Nuevo Namek, **Don Kear**, y todos los personajes que nuestros amigos han ido conociendo en sus viajes espaciales, ceden gustosos su energía a **Gokuh**. En la Tierra, la energía puede verse y palparse, y **Pan** reconoce el origen de cada onda energética.

Mientras, **Ih** sigue intentando derrotar a **Gokuh**, pero nada le funciona. **Gokuh** no está dispuesto a rendirse, y cuando la energía llega a un punto máximo, nuestro héroe lanza su ataque contra **Ih Shinron** y lo destruye completamente. La bola de energía crea una enorme zanja en el suelo y se pierde en el espacio, donde acaba explotando.

Las bolas de dragón han vuelto a la normalidad, pero **Gokuh** está exhausto y no reacciona ante las sacudidas de **Pan**. En ese preciso momento, aparece el dragón **Shenron**, el original, el de siempre, y lo hace sin que nadie le haya llamado. Algo extraño ocurre y nadie sabe muy bien qué puede ser. ■

ARMANDO VILA







No sólo los amigos de SON GOKUH participan en el *genkidama*, sino que también sus enemigos se apuntan. La amenaza de IH SHINRON es tan grande que todo el universo echa una mano: ZUHNAMER, DON KEAR, los hermanos PARA PARA...

Valoración

• Es el final de una larga batalla y el desenlace es espectacular. Muchísima acción y un tono muy dramático y heroico.



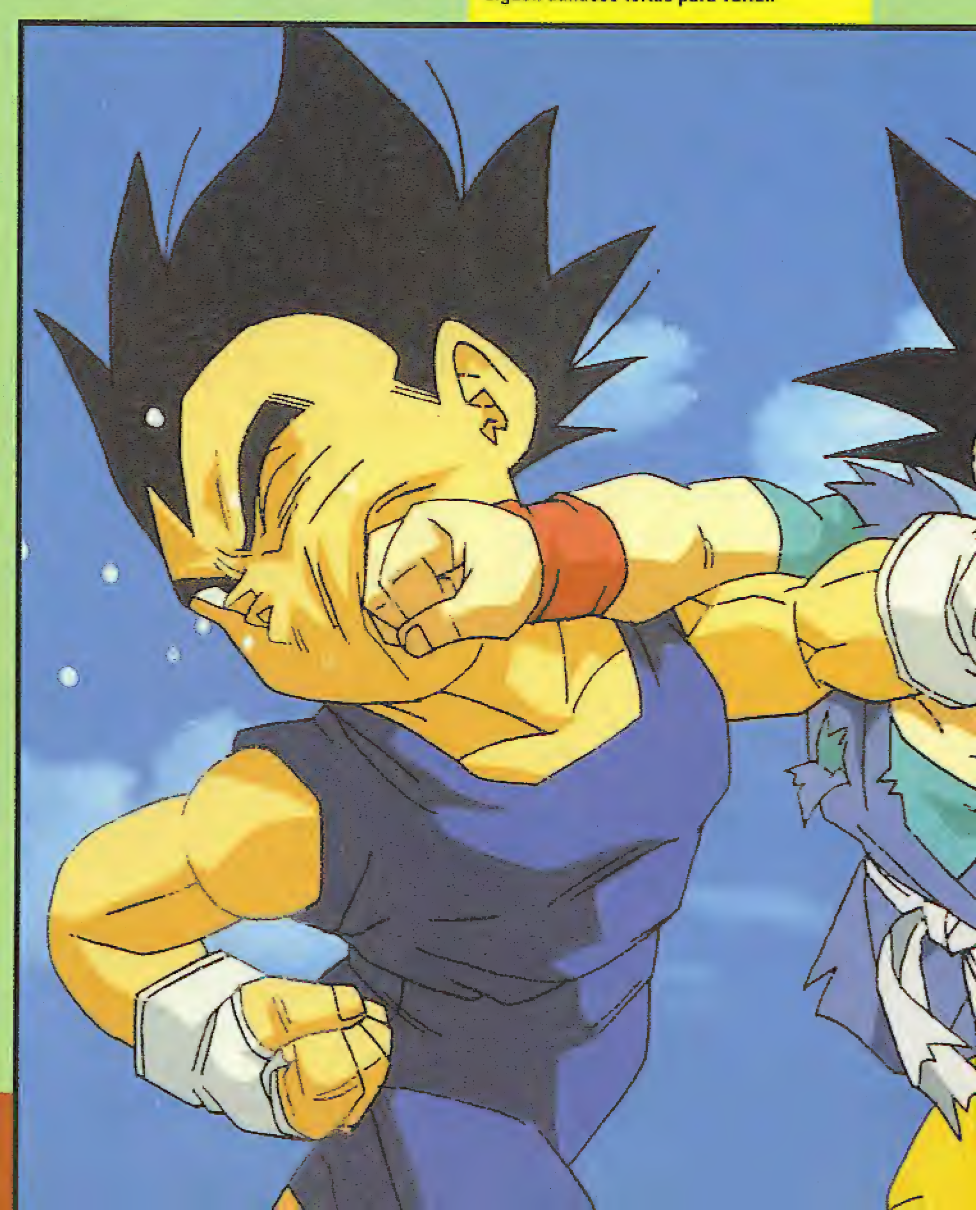
capítulo 64

¡ADIÓS, GOKUH! HASTA QUE NOS VOLVAMOS A ENCONTRAR

(Sabara Gokuh... mata au himade)

El dragón **Shenron** ha aparecido sin ser invocado, y **Bulma** está con la mosca detrás de la oreja. **Gohan** coincide: las anteriores apariciones de **Shenron** habían sido distintas. **Shenron**, con mucha solemnidad, le pide a **Gokuh** que se levante. Milagrosamente, **Gokuh** sana de todas sus heridas, que eran muchas, y se pone de pie, lo que asombra y alegra a todos sus amigos. **Shenron**, que sigue muy serio (bueno, siempre lo fue), le pregunta a **Son Gokuh** si ha entendido el motivo por el que las bolas de dragón se habían corrompido. **Gokuh** le contesta que es por el exceso de deseos, y **Shenron** le replica que por ese motivo ya no les será posible volver a utilizarlas. **Gokuh** está dispuesto a aceptar, pero sólo si le concede un último deseo: que los ciudadanos de la Tierra muertos en las últimas batallas vuelvan a la vida. **Shenron** acepta y los inocentes que murieron por culpa de los dragones malignos regresan del Más Allá. **Giru**, al que **Shenron** ha considerado como un ser vivo, vuelve a estar entero y vuela en busca de **Pan** diciendo que su amistad es de lo más peligroso pero que no le importa. Una vez cumplido el deseo, **Shenron** le dice a **Gokuh** que ya es hora de marcharse. **Gokuh** asiente, y les dice a sus amigos que tiene que emprender un corto viaje. **Vegeta** no está dispuesto a dejarle marchar sin una última pelea, pero al mirar a **Gokuh** entiende que **Shenron** no se lo lleva a dar una vuelta, que el viaje que va a emprender **Gokuh** es definitivo, y **Gokuh** le pide al príncipe saiyan que le guarde el secreto. **Gokuh** se sube al lomo del dragón, y **Shenron** vuela hacia las nubes con las siete bolas rodeando a **Son Gokuh**. **Chichi** le grita a su esposo que vuelva lo antes posible. **Bulma** reflexiona sobre todo lo que ha pasado, y recuerda su primer encuentro con **Gokuh**. Mientras, **Shenron** y **Gokuh** vuelan sobre el

Y he aquí el futuro de la saga más famosa de todos los tiempos: Son Gokuh Jr. y Vegeta Jr. siguen dándose tortas para variar.



A DESTACAR

• Terminar Dragon Ball no era tarea sencilla, y el hecho de que Gokuh muriera era impensable, así que los guionistas se salen por la tangente, y envían al saiyan a un plano superior de existencia, como vigilante eterno de las bolas de dragón y todo lo que significan.

planeta y pasan por los sitios más importantes en la vida del saiyan. Visitan las cascadas que son el hogar de **Ten Shin Han**, y **Gokuh** le pide a **Shenron** que hagan una pequeña parada, que vayan a la casa de **Mutenroshi**. **Klilyn** ha vuelto a la vida y recibe a **Gokuh** con alegría, aunque le molesta ser el único de los presentes que ha envejecido físicamente. **Gokuh**, para levantarle la moral, le reta a una pelea por los viejos tiempos, y **Klilyn** consigue golpearle en la cara. **Klilyn** le comenta que intenta mantenerse en forma entrenando con su mujer, **A-18**, pero antes de poder acabar la frase **Gokuh** ya ha desaparecido. **Mutenroshi**, al igual que **Vegeta**, entiende que es un adiós definitivo. Las olas se llevan las últimas huellas de **Son Gokuh** de la playa.

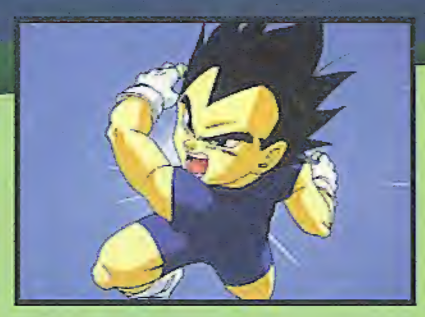




Mientras, en el infierno, **Piccolo** también recibe la visita de **Gokuh**. El namek le da una reprimenda por haberse quedado otra vez atrapado en el infierno, pero **Son Gokuh** sólo quiere darle un apretón de manos. **Gokuh** se despide diciéndole que jamás olvidará lo que han vivido juntos.

De vuelta al lugar de la batalla, nos encontramos a nuestros amigos, todavía desconcertados por la marcha de **Gokuh**. **Chichi** sigue desconsolada, pero **Gohan** y **Goten** intentan animarla y se la llevan a su casa para que les prepare una gigantesca comida. **Oob** también se marcha, y **Trunks** se acerca a una desconsolada **Pan**, que está sentada al borde del cráter. **Pan** pregunta si realmente se han quedado sin bolas de dragón, y **Trunks** le dice que sí, que tendrán que espabilarse por su cuenta, pero que si algún día las necesitan de verdad y las desean con todas sus fuerzas, las bolas estarán allí para ayudarles. **Pan** reacciona y le dice que intentará ser fuerte y no necesitarlas nunca. **Trunks** la deja sola y **Pan** ve la ropa de **Gokuh** en el fondo del cráter. La recoge y se pregunta si **Gokuh** se ha ido para siempre. **Vegeta** hace un gesto afirmativo y se marcha volando, y **Pan**, sollozando, abraza la ropa de **Kakarotto** y se despide con un sentido "abuelo".
En el cielo, **Gokuh** vuela a espaldas de **Shenron**, y se alegra de lo agradable y cálido que es el dragón. **Gokuh** se duerme y las bolas de dragón entran en su cuerpo. Cuando la cuarta ha entrado en su frente, **Son Gokuh** desaparece y **Shenron** vuela hacia nosotros.

De pronto, damos un salto en el tiempo y nos situamos 100 años en el futuro. Estamos en medio de un nuevo Torneo de Artes Marciales, y para nuestra sorpresa, uno de los



luchadores es clavado a nuestro **Son Gokuh**. Se llama **Gokuh Jr.** y es el tataranieto de nuestro héroe favorito y nada menos que el nieto de **Pan**. En las gradas está la mismísima **Pan**, algo envejecida, y una versión veinteañera de **Bulma**, animando al otro luchador, una versión jovencísima del príncipe de los saiyan, **Vegeta**.
La lucha que sigue es espectacular y ambos contrincantes se convierten en super saiyan ante el asombro de los espectadores. Mientras la lucha sigue, **Pan**, desde las gradas, ha creído ver a lo lejos la figura de **Gokuh** entre el gentío. **Pan** intenta llegar hasta él, pero no consigue alcanzarle. La música empieza a sonar y nuestra serie favorita se despide con una selección de imágenes de todas sus épocas...

ARMANDO VILA



Valoración

• Es imposible que un episodio tan sentimental y significativo como éste no salga bien: aparecen personajes de los que sólo se debían acordar los guionistas, hay escenas muy significativas, damos un bonito paseo por el mundo y todo el mundo tiene tiempo de decir algo, cada cual según su carácter. Un digno final en el que necesitaréis varias cajas de pañuelos.

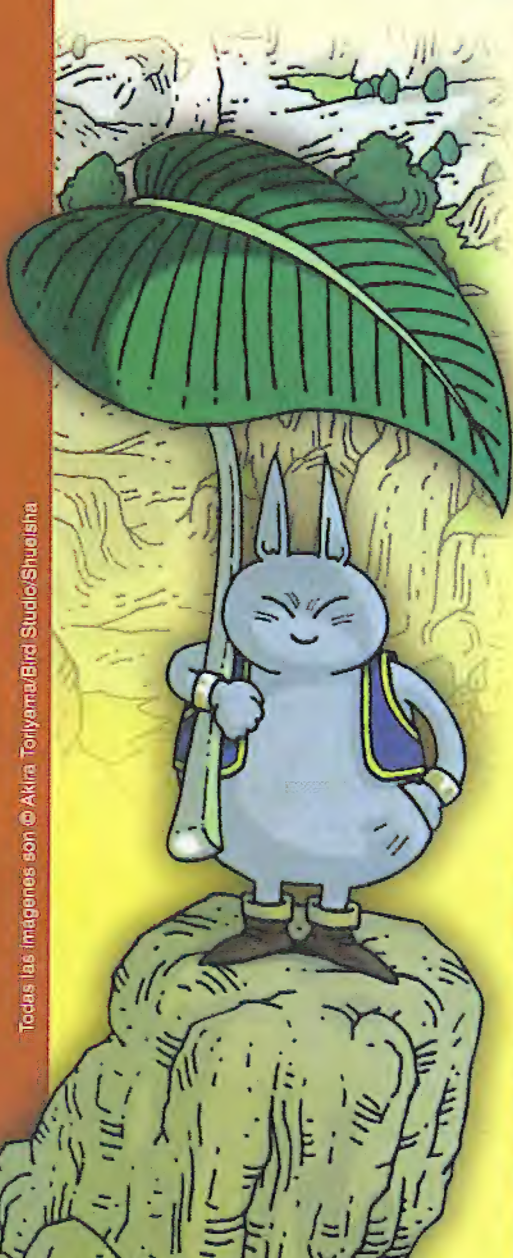


una de gatos

TORIYAMA SE DIVIERTE (4ª parte)

POR AINOA AMPERIO

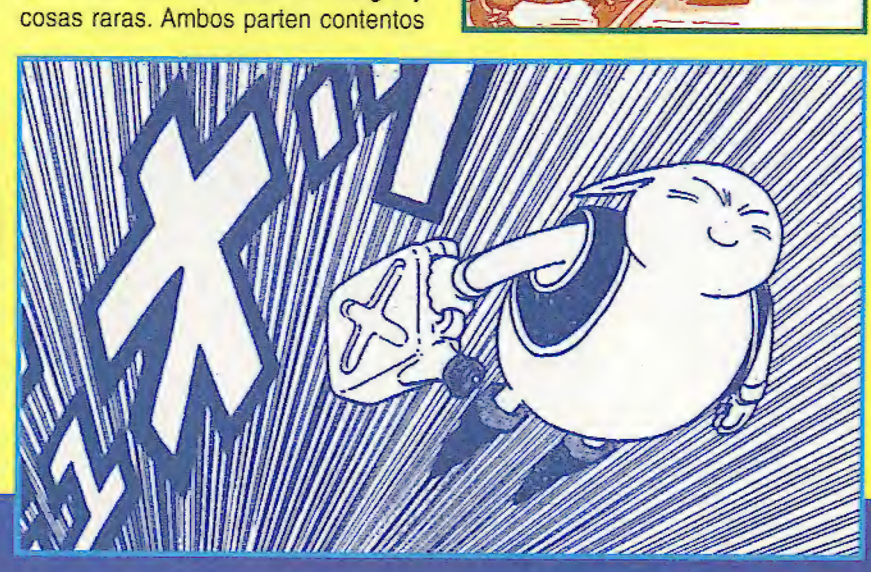
Después de la decepción de HAIGYO MAHIMAHI, ha sido un alivio poder leer, en las páginas del SHONEN JUMP de abril, NEKO MAJIN GA IRU!, la última historia corta de AKIRA TORIYAMA, que nos ha demostrado que, afortunadamente, TORIYAMA no ha olvidado completamente lo que es un manga simpático.



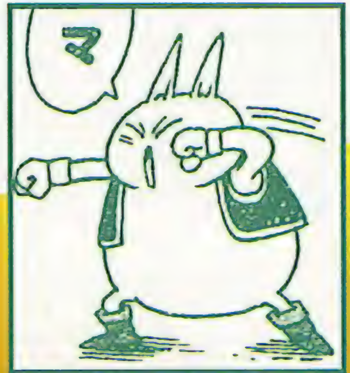
NEKO MAJIN GA IRU!, es decir, ¡AQUÍ ESTÁ EL GATO DEMONIO!, es una historia definitivamente humorística, dibujada en el estilo de KAJIKA, más que en el de COWA!, es decir, ni tan infantil ni tan elaborado como la mejor época de DRAGON BALL. La historia viene a ser una sucesión de gags relacionados con el gato-demonio del título (neko=*gato* y majin=*mágico* o *espíritu maligno*). Ésta es la historia de un gato que conoce a un ser humano y a un koala, a los que roba la moto para dar un paseo. Como su paseo acaba con la gasolina, les invita a comer. Por el camino, les muestra un misterioso huevo en el que pone *no tocar*. Una vez en su casa, los deja esperando cómodamente, y entretanto, va a por gasolina. Cuando vuelve, el hombre y el koala deciden irse, ya que se sienten un poco incómodos en una casa que está llena de libros de magia y cosas raras. Ambos parten contentos en su moto, y por el camino, vuelven a ver el huevo que dice *no tocar*. Obviamente lo tocan, con lo que liberan un pequeño demonio que les aterroriza. En éstas, el gato reaparece y lucha con el demonio, venciéndolo y manteniendo así la paz. Tras esto, los tres se van cada uno por su lado,

Cruzarse con el gato demonio va a hacer que estos dos chicos malos se lleven más de una sorpresa. De momento, ya han perdido la moto.











El gato demonio no sólo tiene poderes mágicos, sino que también es un experto luchador (o por lo menos, eso intenta hacernos creer).

encantados de haberse conocido. En realidad, más que la historia, que no aporta nada nuevo y no deja de ser una simple anécdota, uno se ríe más con **NEKO MAJIN** porque contiene una serie de gags directamente basados en **DR. SLUMP** y **DRAGON BALL**. No queremos con esto decir que **Toriyama** se haya copiado a sí mismo, sino que se autoparodia: valga como ejemplo que el gato acabe venciendo al demonio con una sorprendente demostración de *neko-hame-ha*...

Por lo demás, **NEKO MAJIN GA IRU!** no aporta nada nuevo, ni es un producto demasiado elaborado. Los diseños de personajes, por ejemplo, siempre recuerdan a algo, y el propio gato protagonista podría confundirse fácilmente con **Karin Sama**, si engordara para parecerse a **Totoro**. El paisaje de la historia no quedaría extraño en una batallita contra **Cell**, e incluso elementos como la casa del gato o la moto de sus amigos son **Toriyama** en estado puro.

En otro orden de cosas, si os preguntáis qué hace **Toriyama** ahora que no hace manga, lo último relacionado con su nombre es una nueva edición de **LA GRAN AVENTURA DE TORNECO**, un videojuego para **Super Nintendo** que en su momento fue un derivado de **DRAGON QUEST**. O sea, que en **DRAGON QUEST IV** salía un personajillo llamado **Torneco**, un vendedor de armas, que luego fue el protagonista de una aventura gráfica para él solito. Y no, **Toriyama** no ha hecho nada nuevo para este juego, pero los 132 monstruos que aparecen, los 148 objetos y el propio protagonista son diseños suyos, creados primero para **DRAGON QUEST** y luego para el primer **TORNECO**. Vaya, que ni siquiera para esto trabaja mucho... ■

VIDEO CLUB GT

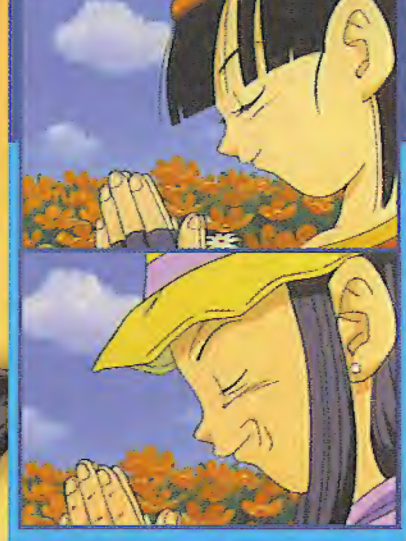
¡UNA HISTORIA ALTERNATIVA DE GOKUH! LA BOLA DE CUATRO ESTRELLAS ES LA PRUEBA DEL VALOR

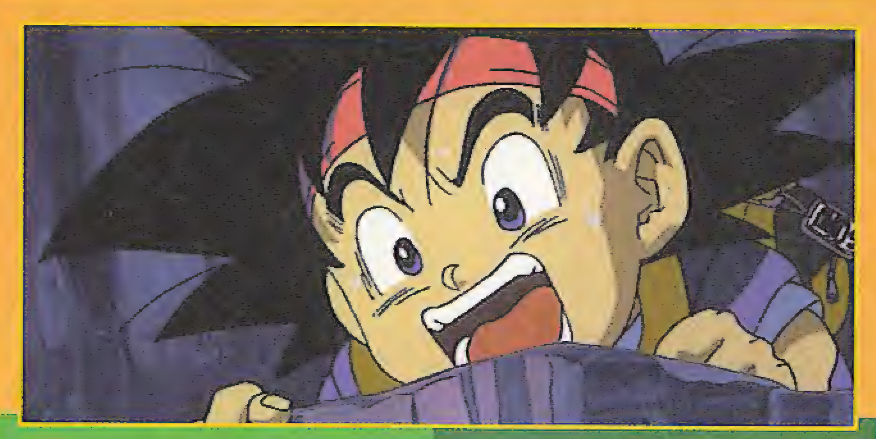
Gokuh Gaiden! Yuki no akashi wa sushinchu



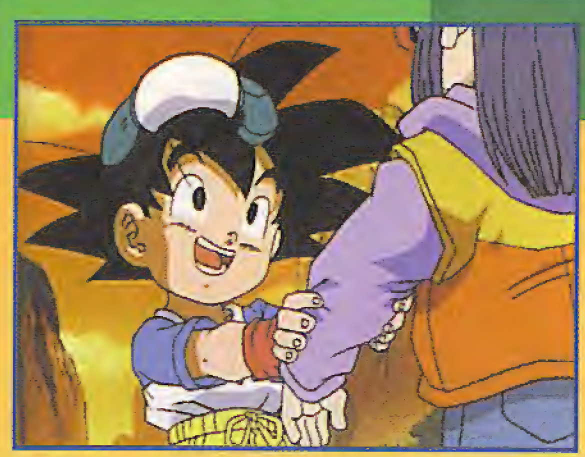
La palabra *gaiden* puede traducirse literalmente por *otra historia*, pero resulta mucho mejor hacerlo por *historia alternativa*, porque eso es lo que es: historias alternativas basadas en una serie popular, que no están necesariamente vinculadas a su continuidad (o sea, que no tienen por qué ser una continuación de la serie). Éste es el caso de esta *historia alternativa de* **Gokuh**, especial de televisión emitido en Japón después de la aventura de **Baby**, cuando parecía que la serie iba a concluir prematuramente. El resto del título es igualmente significativo: **LA BOLA DE CUATRO ESTRELLAS ES LA PRUEBA DEL VALOR**. A su protagonista, **Gokuh Jr.**, tataranieto del original, volveremos a verle en el epílogo de **DRAGON BALL GT**, donde se enfrenta a **Vegeta Jr.** en la final del Gran Torneo... Pero esta aventura es anterior, ya que es aquí donde descubre su lado guerrero.

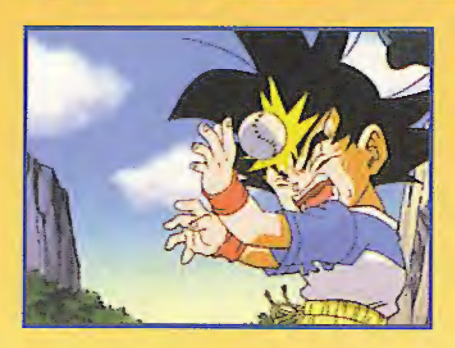
A pesar de su lógico cambio de aspecto, **PAN** sigue siendo la adorable cascarrabias que conocimos en **DRAGON BALL GT**.



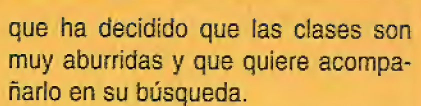


El pequeño Son Gokuh Jr. sufre una gran transformación: de llorica a héroe en menos de una semana.





La historia empieza, curiosamente, con **Son Gokuh** en nivel 4, convirtiendo a **Baby** en tsufur frito... Tras esta introducción, encontramos a una envejecida **Pan** visitando el cementerio y rezando junto a la tumba de su padre. La acompaña su nieto, **Gokuh Jr.** que resulta ser tataranieto del **Gokuh** original, pero que no ha heredado el gusto de sus ancestros por la lucha. En realidad, tres compañeros de la escuela bastante matones (**Pakku**, **Megane** y **Weasel**) le quitan su juguete favorito (un bolígrafo de Capsule Corp.) y él ni siquiera se defiende. Al volver a casa, **Pan** le recrimina su actitud, y se altera tanto que sufre un ataque al corazón y es trasladada al hospital. Esto hace que el joven **Gokuh** también se sienta responsable y tome una decisión: tal como le había explicado su abuela, irá a buscar las bolas mágicas para pedirles que ésta se recupere. **Gokuh** se equipa y decide ir al monte Paoz, donde vivía su antepasado. Por el camino, se cruza con los tres matones del colegio, y, en un estallido de rabia, aumenta su poder de tal forma que los gamberros salen despedidos. Sólo uno de ellos, **Pakku**, permanece impasible. **Gokuh** lo ignora y sigue su camino en busca de las bolas mágicas. Poco después, en las afueras de Satan City, un camionero engaña al pequeño aventurero y le roba todas las provisiones. **Gokuh** no se amilana ante esto y un rato después, se encuentra a **Pakku**,



que ha decidido que las clases son muy aburridas y que quiere acompañarlo en su búsqueda.
En la montaña abundan los peligros, y los dos amigos son atacados por una jauría de lobos hambrientos. Sólo la providencial aparición de una atractiva chica llamada **Manba** hace que se salven, ya que consigue ahuyentar a las fieras. **Manba**, en la



Arriba: Al nieto de Pan también le encanta luchar... pero con la videoconsola. Abajo: El ataque al corazón de su abuela hace que Son Gokuh Jr. decida cambiar su forma de ser.








MANBA, la malvada bruja del bosque, intenta convertir a nuestros amigos en su cena. Sus secuaces, GELTO y RAKKAL, también se apuntarán al siniestro banquete.



mejor tradición de los cuentos de hadas, los invita a comer y les da alojamiento, aunque cuando nuestros amigos se acuestan, se transforma en una bruja de piel azul cuyo único deseo es devorarlos. Con ayuda de sus dos sicarios, **Gelto** (un tipo con pinta de rana) y **Rakkal** (un gallo con muy malas pulgas), intenta hacerlos pedacitos. **Gokuh** y **Pakku** huyen de la casa, pero con tan mala fortuna que **Pakku** muere al caer de un puente colgante después de salvar a **Gokuh**. El pobre **Gokuh Jr**. está ahora solo, pero quiere encontrar las bolas de dragón a toda costa. Al día siguiente, mientras sigue su camino, se encuentra con que **Gelto**, el monstruo rana, intenta devorar a un indefenso cachorro de oso. Tras pensárselo un momento, **Gokuh** decide socorrerlo, y sin saber muy bien cómo, vuelve a experimentar otra de sus misteriosas descargas de energía, lo que hace que **Gelto** salga despedido y desaparezca. Una vez fuera de peligro, aparece el padre del osezno y, en agradecimiento, decide guiar a **Gokuh** hasta la cabaña donde vivió su tatarabuelo. Pero **Manba** y sus secuaces no piensan darse por vencidos y no van dejarlos escapar así como así, de modo que, al llegar a la cabaña, **Gokuh** y sus nuevos amigos se encuentran con el trío de villanos que ya están relamiéndose. La única salida que tienen los tres aventureros es salir corriendo... hasta que una enorme bola de cañón impacta en **Gokuh** y lo aplasta contra el suelo. Ante ellos tienen al terrorífico **Youmaoh**, un

UN GOKUH DIFERENTE

La verdad es que este **Gokuh Jr.** es muy diferente a su heroico abuelo, que nunca estuvo obsesionado por los videojuegos y que nunca se sintió tan débil o miserable como él. Claro que a **Gokuh** le entrenó su abuelo adoptivo **Son Gohan**, allá en el peligroso monte Paoz, y **Goku Jr.** no quiere ni oír hablar a **Pan** de las heroicas hazañas de sus antepasados...









demonio-jabalí monstruoso que aterroriza a la mismísima **Manba** (por no hablar de sus sicarios). Todo parece perdido. **Youmaoh** apaliza sin piedad al padre oso, hecho que desata la ira del pequeño saiyan, haciendo que se transforme en super saiyan. Este acontecimiento provoca que la sorpresa de **Youmaoh** sea mayúscula, y **Gokuh**, tras vencerle, cae desmayado por el esfuerzo.

Ya recuperado, **Gokuh** encuentra en casa de su tatarabuelo la bola de cuatro estrellas, y le reza para que **Pan** y **Pakku** se encuentren bien. Obviamente, no sucede nada, así que **Gokuh Jr.** se enfada y quiere romper la bola lanzándola contra el suelo. La bola, intacta, rueda... hasta los pies del **Son Gokuh** original (o al menos su fantasma), que mira divertido la rabieta del pequeño. Con calma, le cuenta al muchacho su pasado y cómo funcionan de verdad las bolas de dragón. En medio de esta tierna escena, aparece un helicóptero de la policía, llevando a **Pan**, ya recuperada, y a **Pakku**, que parece que no murió en la sima. El **Son Gokuh** original, antes de desaparecer, explica a su tataranieto que las bolas no han tenido nada que ver en esto, sino que han sido su coraje y su propio esfuerzo los que han conseguido todo. **Gokuh Jr.** se siente satisfecho; toma la bola de cuatro estrellas y se dirige al helicóptero, sabiendo que su futuro va a ser diferente al que esperaba...

AINOA AMPERIO

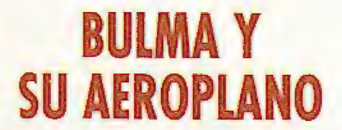
Finalmente, un orgulloso Son Gokuh visitará a su tataranieto para confirmarle que es digno de continuar la estirpe saiyan.

Tinta China

Por Núria Peris

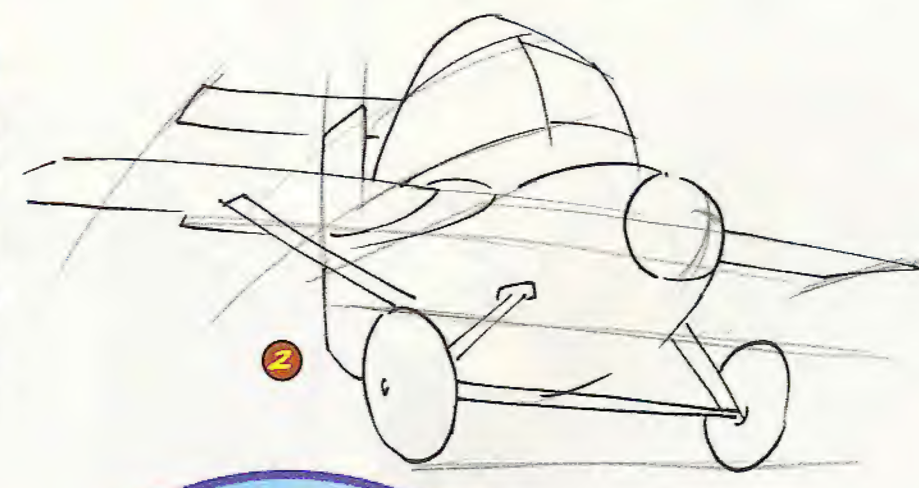
HOY: CÓMO DIBUJAR VEHÍCULOS (II)

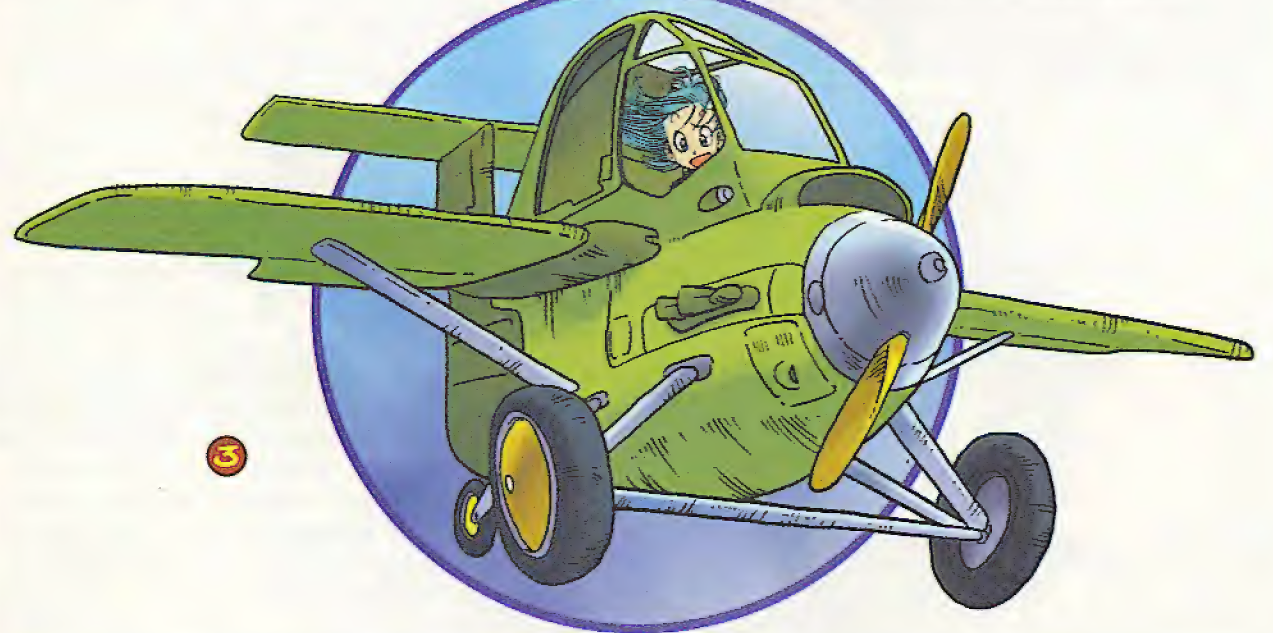
En el número anterior empezamos a descubrir cómo **Toriyama** se las apañaba para dibujar vehículos de ciencia ficción. En éste, aprenderemos a dibujar vehículos más normales. Como veis, por lo general, todos tienen un estilo parecido: son bajitos, redondeados y deformados.



BULMA Y SU AEROPLANO

El aeromodelismo es uno de los hobbies de **Toriyama**, y por eso hemos querido incluir esta avioneta. Recordad que, aparte de lápiz y papel, no necesitáis ningún tipo de herramienta para dibujarla. Primero dibujáis el volumen principal. Después situáis las alas y las ruedas.

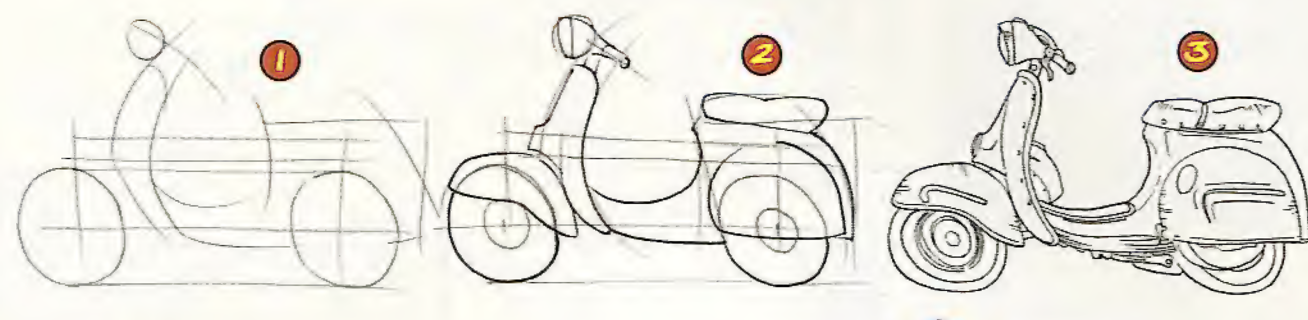






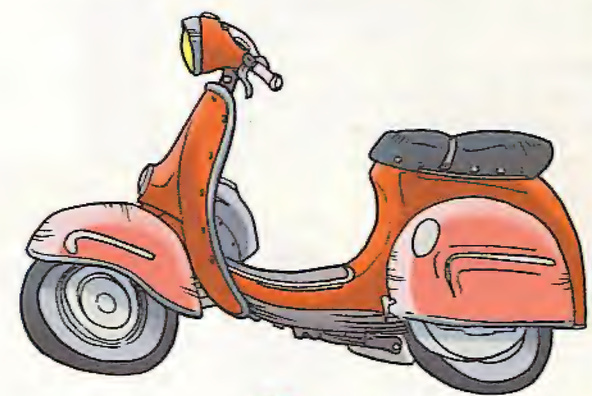
EL MINICOCHE

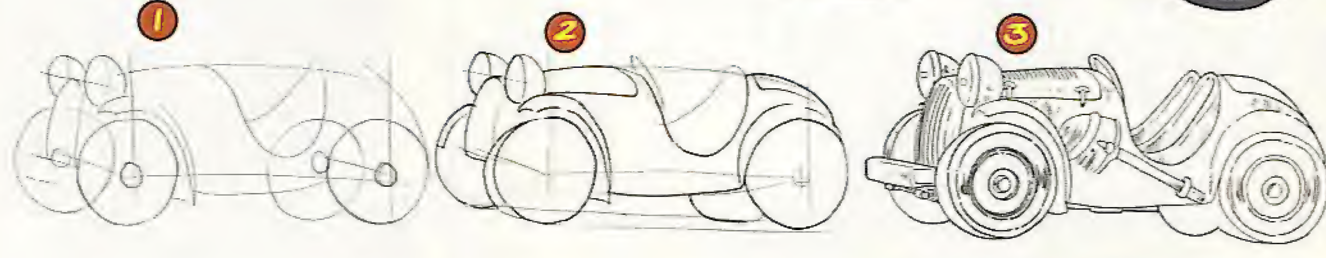
Aquí va un pequeño truco para dibujar estos vehículos: si trazáis las líneas utilizando como punto de apoyo el codo y mantenéis la muñeca erguida, os daréis cuenta de lo fácil que es hacer líneas curvas. De esta manera, sólo tenéis que mover/girar el papel para situar la curva donde os interese. ■

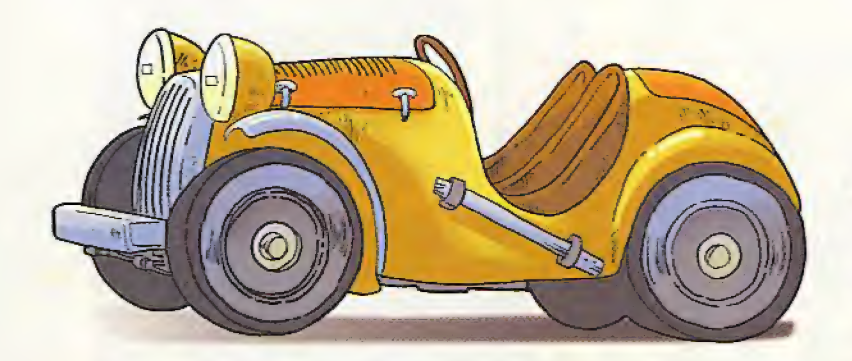


LA MOTO

¿Os habéis percatado de que **Toriyama** dibuja las ruedas cuando están en movimiento como si fueran de plastelina? Además de ahorraros el compás, el dibujo adquiere más velocidad. Las motos dibujadas de perfil son mucho más sencillas. ■





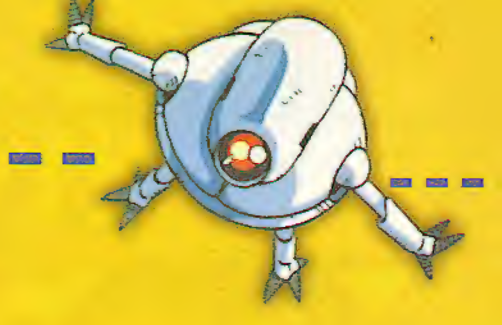


EL DESCAPOTABLE DE ÉPOCA

Antes de empezar a dibujar el cuerpo principal o chasis, hay que situar las cuatro ruedas sobre el suelo y con una perspectiva correcta. No importa que luego no se vayan a ver, pero os servirán de guía para terminar el dibujo. ■

welcome to....

www.giru.gt



Windows GT

Este mes veremos algo que hará que a tus amigos se les caiga la mandíbula al suelo a lo SEMBEI NORIMAKI cuando vean tu ordenador. No es nada especial si eres un enteradillo de los ordenadores, pero, para aquellos que estéis dando vuestros primeros pasos, estas direcciones de Internet os serán muy útiles. ¿Estás harto de que tu Windows 95/98 tenga siempre el mismo aspecto de oficina de trabajo? Eso tiene solución: en las siguientes direcciones podrás encontrar archivos de ordenador para decorar tu Windows con imágenes y sonidos de DRAGON BALL. Iconos, temas de escritorio, sonidos y cursores... Lo único que no encontrarás en estas webs son excusas que dar a tus padres cuando vean cómo mola el nuevo aspecto de tu Windows.

ÁLVARO PRIETO



LA PÁGINA DE MI TEMA DE DRAGON BALL Z

http://members.xoom.com/hectorml/

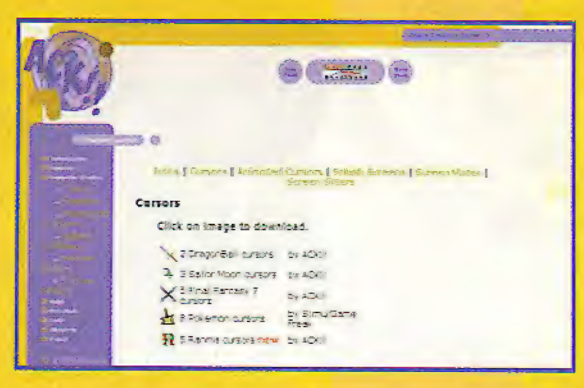
Esta página pertenece a **Héctor Javier Meneses L.** Contiene dos temas de escritorio muy majos realizados por él mismo, así como un salvapantallas (un programa que protege el monitor de tu PC mientras no lo estás utilizando) y diversos logos animados. Un buen trabajo.

ACKI

http://members.xoom.com/redrobyn/

Ésta es la página de **Robyn Mckinnon**, un superfan extranjero de DRAGON BALL, que se dedica a construir webs y pequeños programas para Windows. Estos pequeños programas son salvapantallas, temas de escritorio y demás ficheros que darán a tu Windows el aire **Gokuh** que necesitaba. También contiene unos archivos llamados *Screen Sitters* y *Screen Mates* que son pequeños muñequitos que se quedan en tu pantalla mientras trabajas o se sientan sobre una ventana de Windows mirando lo que haces.



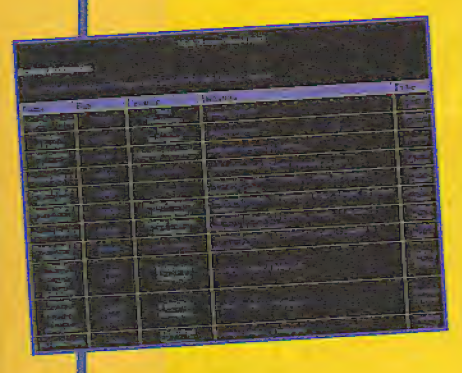


ANIME THEMES

http://animetheme.vill.edu/

Este sitio está dedicado a temas, cursores e iconos de muchas series de animé, pero entre ellas también está DRAGON BALL. Contiene algunos iconos animados que muestran fragmentos importantes de la serie. Hay uno de **Vegeta** siendo poseído por **Babidi**, y otro de **Gokuh** transformándose en la tercera fase de supersaiyan, entre otros.





DRAGON BALL COLLECTION: DESKTOP ACCESORIES

http://members.tripod.com/omegax777/themes.html

Si con las páginas anteriores te has liado mucho, puedes visitar esta colección que reúne la mayoría de los cursores y temas de escritorio que existen sobre **Gokuh**. No sólo eso, sino que además incluye una buena colección de archivos de música de **DB** en formato **MIDI** y un buen montón de *skins* ficheros para cambiar el aspecto del reproductor **Winamp** para que esté a tono con vuestros temas de escritorio.

Y eso es todo por hoy, navegantes... Recordad que podéis enviarnos vuestras direcciones, personales o no, a nuestro siempre abierto buzón de sugerencias:

revistagt@norma-ed.es


DRAGON BALL Z
La aventura
continua...
AB TOYS
Universo
de Combate
Lanzador de
bolas
de fuego
Disfraz
Dragon Ball-Z
AB
TOYS
Figuras de acción
(40 cms.)

mundo DRAGON BALL

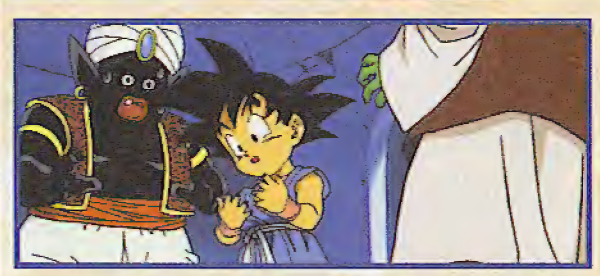
POR RUY RAMOS

La línea temporal GT

Hace unos números, repasamos los acontecimientos que sucedieron durante el transcurso de DB y DBZ. Batallas, enemigos, nuevos personajes... En esta ocasión, vamos a viajar a través de DBGT y reviviremos un año muy movido en la historia de nuestros amigos. Ajustaos el cinturón, porque empieza el viaje en busca de las bolas de dragón.

AÑO 789

ENERO



- Este año empieza la aventura de nuestros amigos en pos de las bolas de dragón oscuras. Todo lo liaría el gran **Pilaf** al pedir por error al dragón mágico que **Gokuh** volviera a ser pequeño.
- Días después, los tres mosqueteros (**Gokuh**, **Pan** y **Trunks**) comienzan la aventura espacial, aterrizando en el planeta **Imegga**, donde encuentran a **Giru**. Allí se enfrentarán a sus primeros enemigos, **Don Kear** y sus esbirros, siendo especialmente brillante el combate entre **Redic** y **Gokuh**. Nuestros amigos consiguen la primera bola.

FEBRERO

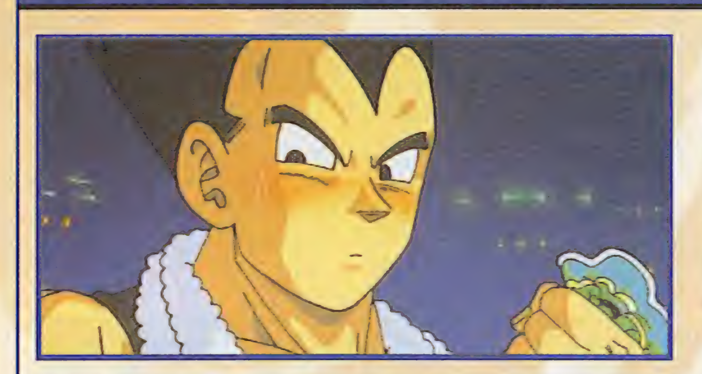
- Tras su accidentado éxito inicial, la segunda **DB** es recuperada por nuestros amigos en el planeta **Moonmars** sin muchos problemas.
- En su siguiente parada, el planeta **Kelbo**, las cosas se complican, teniendo que plantar cara a un monstruo anfibio llamado **Zuhnamer**. Cuando parece que ya tienen la tercera bola mágica, ésta les es robada por los sicarios del retorcido **Doll Takki**.
- La lucha por las bolas de dragón les hace llegar hasta el planeta **Loud**, donde se enfrentarán a una misteriosa secta. Primero **Muchi Mochi**, después **Muchi** y por último el monstruo **Loud** serán sus adversarios, haciendo más entretenida (para nosotros) la recuperación de las bolas.

MARZO



- La búsqueda continúa incluso en las condiciones más extremas, encontrando la siguiente bola en un caluroso y desértico planeta.
- **Doll Takki** es eliminado por **Rilld**, la mano derecha del malvado **Dr. Mu**, al no haber sido capaz de detener a nuestros amigos.
- El planeta **M2** es la próxima parada, y sucede lo que nadie esperaba: la traición de **Giru**. Mientras, los problemas crecen, y **Gokuh** debe enfrentarse al poderoso **Mega Cannon Sygma**.
- Las cosas se complican cuando **Rilld** y **Mega Cannon Sygma** se fusionan, derrotando a los saiyans. Tiene lugar la primera aparición de **Baby** y se destapa el plan maestro del **Dr. Mu**, un resentido tsufur.
- **Baby** consigue escapar in extremis del ataque a tres de nuestros amigos, huyendo del planeta en la nave del **Dr. Mu**, al cual matará tras aprovechar toda su energía vital.
- La persecución les lleva al planeta **Pital**, en el cual **Baby** posee a **Trunks**, que consigue expulsarlo (o eso cree).

MAYO

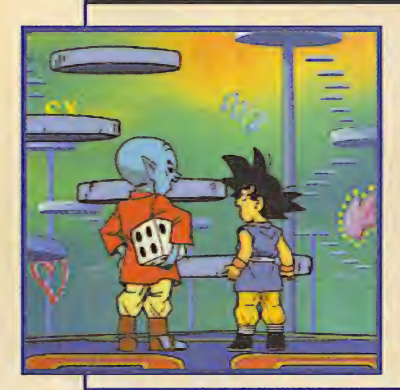


• La búsqueda de las bolas mágicas termina por fin, volviendo nuestros héroes a casa. Pasan primero por el cielo para entregarlas a Dende, ya poseído por **Baby.**

• **Vegeta** decide desprenderse de su ridículo bigote, mientras **Baby** llega a nuestro planeta para comenzar la siguiente fase de su plan.

• Después de luchar contra **Goten** y **Gohan**, el tsufur acaba por poseer al saiyan más poderoso de la Tierra en ese momento: **Vegeta**.

JUNIO



• Con la ayuda de los gérmenes esparcidos por el malvado extraterrestre, la población de la Tierra se encuentra bajo su voluntad, con lo que conseguirá las bolas mágicas de nuevo. Con ellas creará el nuevo planeta **Plant** tras derrotar a **Gokuh**, que ha ido a parar a la dimensión Sugoroku.

JULIO

• Los habitantes de la Tierra peregrinan hacia el citado planeta a bordo de naves construidas por Capsule Corp. **Gokuh** recupera su cola gracias a **Roh Kaioh Shin**.

• **Gokuh** se convierte en super saiyan 4, con lo que el rumor del guerrero legendario se hace realidad. La lucha entre **Vegeta Baby** y **Gokuh** será de lo más épica, mientras **Pan** consigue suministrar a todo el mundo el antídoto contra la plaga de **Baby**.



AGOSTO

• Termina la pesadilla con la victoria de nuestros amigos, aunque la alegría desaparece bajo la amenaza de destrucción del planeta. La evacuación se hace necesaria. Destino: el planeta **Plant**.

OCTUBRE

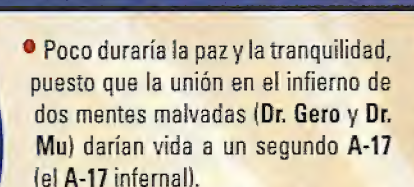
• Lo inevitable sucede y la Tierra se convierte en polvo cósmico, teniendo lugar también la muerte de **Piccolo**, que decide morir para hacer desaparecer las bolas de dragón oscuras.



NOVIEMBRE

• Después de volver a crear la Tierra con la ayuda de las bolas mágicas de Namek, y tras la vuelta de sus habitantes a la vida diaria, tiene lugar un nuevo Torneo de Artes Marciales, resultando vencedor... **Mr. Satan**.





DICIEMBRE

• Poco duraría la paz y la tranquilidad, puesto que la unión en el infierno de dos mentes malvadas (**Dr. Gero** y **Dr. Mu**) darían vida a un segundo **A-17** (el **A-17** infernal).

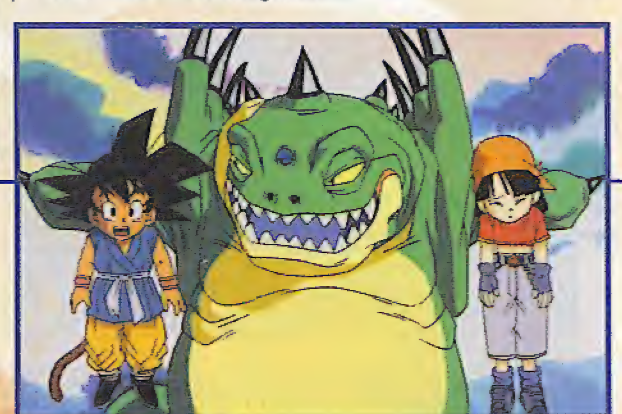
• Llegados del infierno gracias a un agujero interdimensional, los antiguos enemigos de **Gokuh** vuelven a campar a sus anchas.

• El **A-17** terrestre intenta reclutar a su hermana, pero ésta se resiste. **Klilyn** acaba por morir a manos del renegado androide y acto seguido los dos **A-17** se fusionan, formando el poderoso **Super A-17**. "Muere" de nuevo el **Dr. Gero** a manos de este nuevo super androide.

• Tras reducir a éstos con la ayuda de todos nuestros amigos, **Gokuh** se tendrá que enfrentar al poderoso androide, que antes ha acabado con la resistencia de **Vegeta**. Nuestro héroe conseguirá la victoria gracias a la ayuda de una enfurecida **A-18**.

• Sin tiempo a descansar, un nuevo problema aparece cuando las bolas mágicas se resquebrajan y aparecen los dragones malignos.

• La lucha entre **Gokuh** (ayudado por **Pan**) y los distintos dragones se convierte en un combate desesperado por evitar el peor de los desastres imaginables.



• Dragón tras dragón, nuestros amigos llegan al combate contra el más poderoso de todos: **Ih Shinron**. **Vegeta** llega al 4º nivel de super saiyan gracias al ingenio de **Bulma**. Aun así, las cosas no tienen muy buena pinta, y después de un largo y agotador toma y daca, con ayuda del resto de la familia, amigos e incluso del dragón **Suh Shinron**, llegaría el momento más esperado: la fusión entre **Gokuh** super saiyan 4 y **Vegeta** super saiyan 4.



• Con un *super ultra genkidama*, desaparece la terrible amenaza, y con ellas las bolas de dragón volverán a su estado normal.

• **Gokuh**, a lomos de **Shenron**, desaparece convirtiéndose en un espíritu protector de la Tierra y su leyenda nunca morirá. La época de las bolas mágicas llega así a su fin.

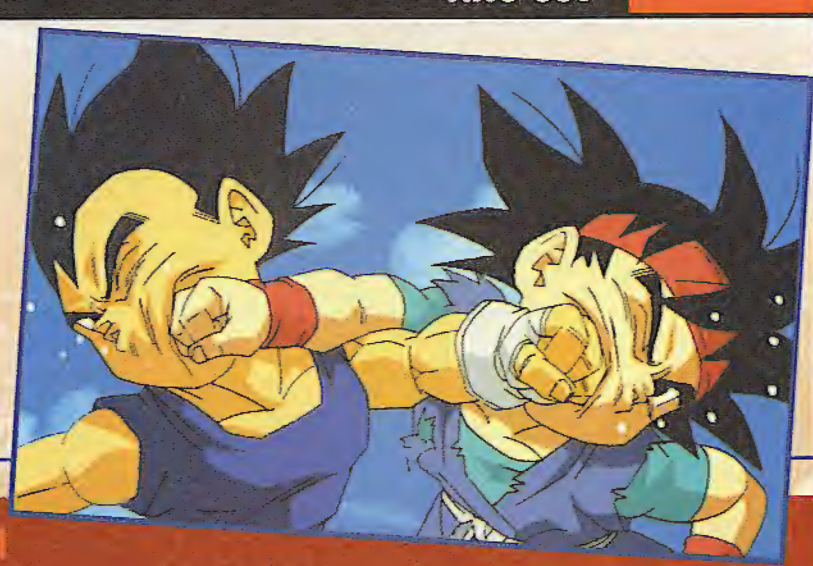
AÑO 800-850

• La edad no perdona y el inexorable paso del tiempo se llevará a todos nuestros amigos a la tumba, dejando un recuerdo imborrable.

AÑO 889

• La vida sigue, y aparecen nuevos saiyans, descendientes de aquellos míticos guerreros. **Gokuh Jr.** vivirá su primera experiencia con las bolas mágicas, o al menos con una de ellas, la de cuatro estrellas.

• Con motivo de un nuevo Torneo de Artes Marciales, tendrá lugar un duelo de los de antes: **Gokuh Jr.** vs **Vegeta Jr.** El futuro está en buenas manos, piensan la anciana **Pan** y su "abuelo", que aparece brevemente para contemplar orgulloso el Torneo...



¡Inventa tu propia historia de Dragon Ball!

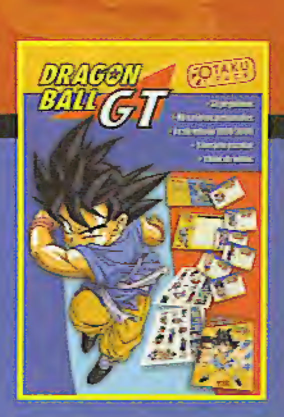
¿Y si...?

¿Y si **Barduck** se encontrara con su hijo **Kakarotto**? ¿Cuál sería su reacción? Según **Juan José Mejías**, de Palma de Mallorca, habría pasado lo siguiente:

Aunque en vida había sido el azote de gran número de planetas, **Barduck** fue enviado al purgatorio en lugar de al infierno, ya que, llegado el momento, se había enfrentado a **Freeza** para defender su propio mundo. Desde el purgatorio, el feroz guerrero podía observar el comportamiento de su hijo en la Tierra, y aunque al principio se mostró decepcionado por la actitud de **Kakarotto**, poco a poco fue sintiéndose orgulloso de su hijo . Esto le llevó a rogar a **Enma Daioh** que pidiera a **Shenron** el poder reunirse con su hijo. De esta forma, tras vencer a **Ih Shinron**, **Gokuh** fue llevado por **Shenron** al otro mundo, donde pasó un siglo con su padre, hasta que éste fue enviado al paraíso. Tras esto, **Gokuh** viajó a la Tierra para ver a su tataranieto en el Torneo de Artes Marciales, y se alegró de ver que su dinastía continuaba viva y en perfecta forma.



¿Estás preparado para un nuevo desafío? Pues ahí va el **¿Y si...?** del mes que viene: Ya conocemos a Son Gokuh Jr, el nieto de Pan, pero, ¿De quién es hijo? **¿Y si Dragon Ball GT hubiera continuado? ¿Quienes serían los padres del pequeño saiyan?** Escribe antes del 10 de Noviembre a: **¿Y si...? NORMA Editorial, C/ Fluvià, 89. 08019 Barcelona.** La historia ha de ocupar un folio como máximo y el ganador se llevará un magnífico **Otaku Pack** de **Dragon Ball GT**.



tomas falsas

Carlos Javier Olivares



Color: José Miguel Álvarez



EL ÚLTIMO TORNEO

Capítulos 447 a 517 • Tomos de manga 38 a 42

Gracias al inspirado uso que propone **Vegeta** de las bolas mágicas del planeta Nuevo Namek, la Tierra ha sido reconstruida, sus habitantes resucitados (excepto aquellos extremadamente malvados), **Boo** ha sido vencido y todo vuelve a ser como antes... Y es que con unas bolas de dragón a mano, lo mismo da un roto que un descosido. Eso sí, **Mr. Satan** ha quedado nuevamente como el salvador del mundo... Pero no importa porque, en seis meses, **Shenron** reaparece y el deseo a pedir esta vez es que la gente olvide todo el problema, el monstruo y consecuencias derivadas.

Diez años después, la situación no ha cambiado mucho. **Son Gohan** y **Videl** se han casado y han tenido una hija, **Pan**, que es el ojito derecho de sus dos abuelos, **Son Gokuh** y **Mr. Satan** y que, obviamente, desea ser luchadora. En casa de **Bulma**, poco ha cambiado, salvo que continúa su relación con **Vegeta** y han tenido otra hija, **Bra**. El que ha sacado más beneficio en todo este tiempo, sin embargo, ha sido **Mr. Satan**. Todos los habitantes de la Tierra conservan un vago recuerdo de que su héroe les salvó, pero... ¿De qué? Nadie parece recordarlo... Además, **Mr. Satan** ha ganado las dos ediciones del Gran Torneo de las Artes Marciales, la 26ª y la 27ª, en los dramáticos enfrentamientos con su gran amigo, **Mr. Boo**, amañando los sorteos. Por ello, a pesar de su calvicie, sigue siendo el gran héroe de la Tierra.

Así están las cosas, cuando **Gokuh**, que entrena con **Son Goten** cerca de su casa, recibe la visita de **Vegeta** y **Bulma**. **Vegeta** ha oído rumores de que **Gokuh** quiere participar en el último Gran Torneo, y **Gokuh** lo confirma. Parece ser que el saiyan sabe que "alguien", un humano muy fuerte,





Arriba: Son Gokuh decide llevarse a Oob y entrenarlo siguiendo el camino del bien. *Abajo:* La pequeña Pan hace que su tío Son Goten pruebe el sabor de la lona.

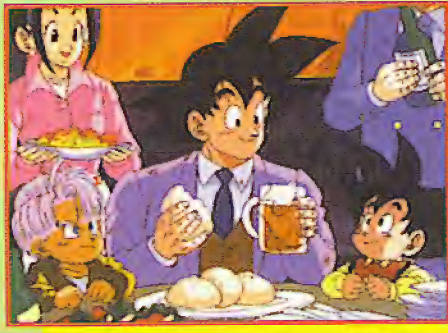
Son Gokuh contra Oob, la encarnación humana de Majin Boo. Aunque la diferencia de tamaño es notable, el pequeño es digno rival del saiyan.

va a participar. Es más, **Gokuh** insiste en que **Goten** debe participar. Hasta **Pan**, que ya puede volar, va a tomar parte en la competición, ya que se ha eliminado la categoría infantil (quizá ante la insistencia de **Mr. Satan**, temeroso de volver a encontrarse frente a frente contra **Trunks**...). Visto el panorama, **Vegeta** decide apuntarse también y obliga a participar a **Trunks** -que había llegado para visitar a **Goten**- con la amenaza de recortarle la paga.

Al único que no le gusta el plan es a **Mr. Satan**, que ya lo tenía todo arreglado con **Mr. Boo** para ganar una vez más. Por suerte, **Gokuh** le sopla que el que llegue a la final (todos, obviamente, han pasado las eliminatorias) se dejará ganar, y **Satan**, aliviado, les consigue una tribuna. El reglamento del torneo también ha cambiado: los doce finalistas deben competir entre ellos, y el ganador se enfrentará a **Mr. Satan**. Los finalistas son **Mr. Boo**, **Son Gokuh**, **Vegeta**, **Son Goten**, **Pan**, **Trunks**, **Oob**, **Mokkeko**, **Kirano**, **Otokosuki**, **Nock** y **Captain Chicken**... Parece que los saiyans no tendrán mucha competencia, pero **Vegeta** quiere saber qué luchador ha atraído la atención de **Gokuh**, y éste le pide a **Boo** que amañe el sorteo... Para enfrentarse con **Oob**, que, según parece, es la reencarnación humana de **Majin Boo**, e igual de fuerte.

Los combates se suceden como era de esperar; **Vegeta** elimina a **Nock** sin pisar el ring, y **Pan** se deshace a su vez de **Mokkeko** (mucha masa y poco cerebro, en la mejor tradición del Gran Torneo). Es el turno de **Gokuh** y **Oob**. El pequeño luchador se muestra bastante tímido, y para hacerle sacar su fuerza, **Gokuh** lo provoca. El chico manifiesta un gran poder, para asombro del público, y **Gokuh** le hace una propuesta. Irá a su casa, en una lejana isla del Sur, y le entrenará para que se convierta en el defensor de la Tierra. El pequeño accede y los dos se van volando. Todo el mundo se queda de piedra, y el único que lo encuentra divertido es **Vegeta**, que sabe que el interés de **Gokuh** es, simplemente, encontrar un adversario a su medida. **Gokuh** se va, en busca de nuevas aventuras, y por primera vez en su vida los lectores quedamos atrás... ■

AINOA AMPERIO



No todo son tortas en la vida de nuestros amigos. De vez en cuando se reúnen y se pegan una buena comilona, como vemos en la foto.



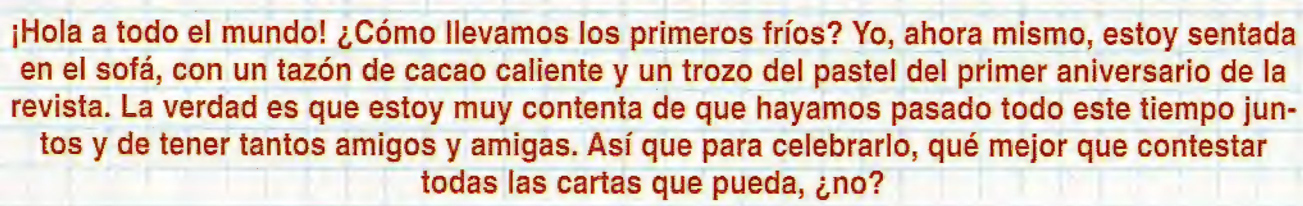
LA POLÉMICA

Akira Toriyama despidió a **Son Gokuh** varias veces a lo largo de **DRAGON BALL**, harto de la presión a la que le sometía su propia obra, pero al final del 28º Gran Torneo, la despedida se hizo definitiva. El final de la historia, en un momento tan extraño como la celebración de un Torneo (normalmente preludio de una nueva aventura), y tras presentar a un montón de nuevos personajes, sorprendió a propios y extraños, y se dudó de si en realidad era de un "final abierto" por tratarse de una mera pausa en la producción de la serie, si era por exigencias editoriales de cara a la futura **DRAGON BALL GT** o por capricho del autor...



Hola, soy Pan, deja tu mensaje

Correo de los lectores



¡Hola a todo el mundo! ¿Cómo llevamos los primeros fríos? Yo, ahora mismo, estoy sentada en el sofá, con un tazón de cacao caliente y un trozo del pastel del primer aniversario de la revista. La verdad es que estoy muy contenta de que hayamos pasado todo este tiempo juntos y de tener tantos amigos y amigas. Así que para celebrarlo, qué mejor que contestar todas las cartas que pueda, ¿no?

Linda Hamilton (S. Juan de Alicante), tiene diecinueve años y es una gran fan de **Dragon Ball** desde sus inicios. De hecho, prefiere el principio de la serie a **Dragon Ball GT**... aunque yo le caigo muy bien. Espero que tengas suerte y vuelvan a emitir la serie desde el principio en el Canal 9. Me alegra mucho que te guste tanto la revista, y desde aquí, también te mando un montón de kisses. Por cierto... ¿Tienes algo que ver con **Sarah Connor**, la protagonista de **Terminator**?

• **Pedro Quintana (Don Benito)** es un dragón maníaco bastante inquieto que tiene unas cuantas dudas. Paso a contestarlas de inmediato:

A) **Marron**, una exnovia que **Klilyn** tuvo hace mucho tiempo, no es para nada hermana de **Bulma**.

B) La verdad, no tengo ni idea de si en tu localidad hay alguna librería especializada en manga. ¿Has probado a consultar las páginas amarillas?

C) Si quieres el teléfono de alguna tienda donde puedas conseguir el material que deseas, mira el interior de contraportada de este mismo número.

D) Ahora mismo, creo que la única cadena que emite **DBGT** es TVG, el canal autonómico gallego.

E) No tengo constancia de que existan clubs oficiales de **DB** o de **Sailor Moon**. Si algún lector tiene información sobre el tema, estaré más que encantada de publicarla.

F) La revista del **Club de Amigos Dragon Ball Videos** es de periodicidad trimestral.

¡Buf! Voy a tener que tomarme otro tazón de cacao después de esta cascada de preguntas. Un saludo, Pedro.

• **Elisabeth Margalef (Vandellós)** tiene quince años y, aparte de varias dudas, le gustaría escribirse con fans de entre 14 y 17 años. Su dirección es:

ELISABETH MARGALEF MARTÍN
C/ Dedals, 15
43891 Vandellós (Tarragona)

En cuanto a tus dudas, no creo posible que publiquemos una guía de todos los capítulos de **DB** y **DBZ** en la **Enciclopedia GT**, ya que nos llevaría una eternidad resumirlos uno a uno. Por otro lado, con **A-18** no pasa nada fuera de lo normal al final de **DBGT**, lo que ocurre es que los guionistas de la serie no pudieron incluir a todos los personajes en la despedida de mi abuelo **Gokuh**, y optaron por mostrar sólo a los más representativos (para ellos). En el número anterior habrás podido ver cómo se escriben los nombres de algunos personajes de la serie en japonés (espero que te gustase el artículo). Un abrazo muy fuerte y espero que sigas con nosotros.



El compañero **Sergio de la Concepción**, de Campoclaro (Tarragona), es otro de los amigos que nos envía su carnet del **Videoclub GT**.

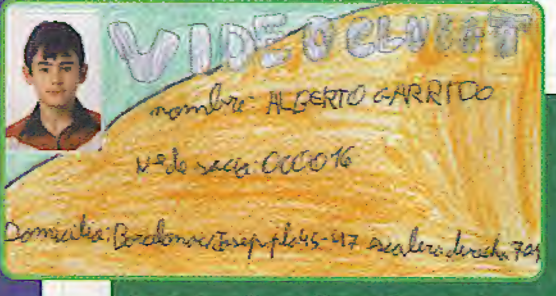
• **Eva Ibáñez (Navarcles)** es otra de las amigas que han oído por ahí que me caso con **Trunks**. Bueno, lo voy a decir por última vez... ¡No me caso con **Trunks**! Quizá en un futuro los guionistas se decidan a darme un novio de mi edad, pero de momento, sigo soltera. No está prevista una continuación de la serie, pero nunca se sabe... quizá algún

Todo el mes luchando por el mejor puesto en el ranking... Sólo paran para merendar y ver su serie favorita ellos son...

LOS 5 MAGNÍFICOS

1	Son Gokuh	33%
2	Vegeta	30 %
3	Pan	16 %
4	Trunks	12 %
5	Piccolo	9 %

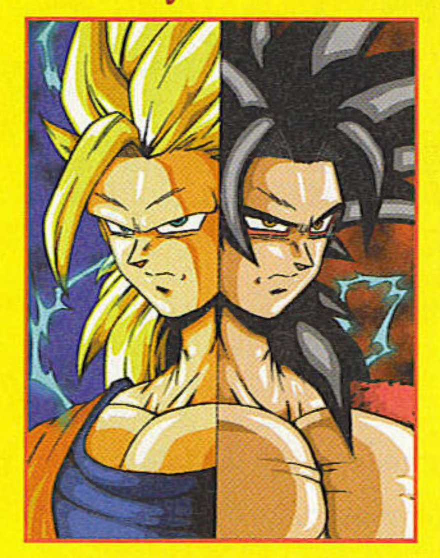
Pues aquí estamos de nuevo, con el único cambio de **Piccolo** por mi tío **Son Goten** y con variaciones mínimas en las puntuaciones de cabeza. ¿Logrará algún día Vegeta el primer puesto de la lista?





A la izquierda: **Alberto Garrido (Barcelona)**, ha cambiado a su gusto los colores del carnet. *A la derecha:* **Francisco Cantó (Elche)**, nos envía una mezcla de carnet y diploma realmente bonita.

el dibujo del mes



El amigo Jon González ha realizado una verdadera obra maestra en este dibujo de Son Gokuh en los niveles 3º y 4º de super saiyan.

dia... En cuanto a tu colección de cards, voy a publicar tu dirección para que te escriban los fans que tengan repes y quieran intercambiar contigo.

Eva Ibañez Tarradellas
C/ Dr. Robert, nº7, 3º
08270 Navarcles (Barcelona)

Eva colecciona cards de las series ***Collection Dragon Ball Z série 4*** y ***Dragon Ball GT série 1***.

• **Patricia Peñil (Somahoz)**, es una lectora cántabra que necesita saber cuál es la tienda **Norma** más cercana a su casa. Aunque la geografía no es mi fuerte, me parece que la que tienes más cerquita es la de Oviedo. Su teléfono es el (98) 511 36 25 y seguro que estarán encantados de atenderte. En cuanto a mi bisabuela (o sea, la madre de **Gokuh**), no tenemos conocimiento ninguno. Mi antepasado **Barduck** es lo más lejos que se remonta mi árbol genealógico. ¿Quién dice que con trece años eres demasiado mayor para ver **Dragon Ball**? Seguro que tus amigos del instituto se pasan del día jugando a los videojuegos o peor: viendo el fútbol. Nadie tiene derecho a decirte cuáles tienen que ser tus aficiones, así que pasa de ellos. Tu idea de formar un club es estupenda. El que quiera ser socio debe mandar un dibujo y una foto suya a:

D.B.F (Dragon Ball Forever)
Bº San Roman, nº14 C, 1º Dcha.
39400 Somahoz (Cantabria)

Suerte con el club y un abrazo muy fuerte.

• **Sira Expósito (La Torre de Claramunt)**, tiene una gran curiosidad por conocer datos sobre mi futuro nieto, **Gokuh Jr.** La verdad es que todo lo que se sabe te lo contamos en este número de la revista, en la sección **Videoclub GT.** De momento, no se han dado más pistas sobre sus hazañas, posibles novias (cosa que os interesa un montón), etc... En cuanto a material sobre **Gokuh Jr.**, sólo existe el anime book del especial para TV. Próximamente volveremos a hablar de las chicas de **Dragon Ball** y, para acabar, no tengo ni idea de si **Son Goten** y **Pares** acabarán casándose. De hecho, no creo que ni siquiera **Son Goten** lo tenga demasiado claro. Un besote y me despido de todos... ¡Hasta el mes que viene!

Juanjo, Rubén, Brenda y José Antonio, de Mallorca, celebrando un cumpleaños con Gokuh de invitado especial.



Marcos Andreu, de Murcia, un tío serio que se ha fabricado un carnet la mar de majo.

No olvides escribirme
a la siguiente dirección:
**"Hola, soy Pan.
Deja tu mensaje..."**
Norma Editorial S.A.
c/Fluvià, 89.
08019-Barcelona.
O envíame un **e-mail** a:
revistagt@norma-ed.es



• **José Carlos Moreno**
C/ Escultor Fdez. Márquez
nº 16 3º 1-º 14012-Córdoba
Tiene 13 años y quiere cartearse con gente de 12 a 15 años.

• **Laura Menéndez Prendes**
C/ Candás nº 13
Carrio (33492-Asturias)
Le gustaría escribirse con fans de cualquier edad a los que les guste **DB**, pero especialmente **Trunks** o **A-18**.

• **Cyan Bloondblade**
C/ Rosalía de Castro nº 18, 4º D
50015-Zaragoza
Tiene 14 años y quiere cartearse con aficionadas/os al manga en general.

• **David Moreno Molina**
C/ Barquillo nº 13
Torres (23540-Jaén)
Es un fan de 18 años que quiere cartearse con gente a la que le guste el manga.

• **Alejandro Zamudio**
C/ Escorpio nº 5
Bahia Azul (07609-Llucmajor)
Desea formar un club de fans de **DBGT**. Si le envías dos fotos carnet, te mandará un carnet y un dibujo en el que serás el protagonista.

• **Sandra de la Iglesia Sánchez**
C/ La Senyera Pto. 4 Pta.-9
Alaguas (46970-Valencia)
Tiene 15 años y quiere intercambiar dibujos con otros lectores de cualquier edad.

• **Lucio Jesús García**
Avd. Juan Carlos I, 14, 2º-A
Talavera de la Reina (45600-Toledo)
Tiene 13 años y quiere cartearse con fans de 12 a 20.

¡Esperamos vuestras cartas!



número 12 • octubre 99

Director: Óscar Valiente
Redactor Jefe: José Miguel Álvarez
Diseño Gráfico: Samuel García
Corrección Gramatical: Óscar Estefanía
Publicidad: Josefina Blaya
Colaboradores: Luis Alis, Manuel Guerrero, Carlos J. Olivares, Núria Peris, Álvaro Prieto, David Ramírez, X. Rebis, Armando Vila

Edita: NORMA Editorial, S. A.
Gerente: Rafael Martínez
Director General: Óscar Valiente
Director Financiero: Vicente Campos
Adjunto a la Dirección: Pepe Martínez
Director Comercial: Ramon Comas
Editor: Armand Zoroa
Redacción: Óscar Estefanía
Derechos: Ana García y Silvio Ajmone
Representación de Autores: Jesusa Iglesias
Jefe de Producción: Marià Martí
Coordinación de Producción: Flor Castellanos
Ayudante de Producción: Valentín Chesa
Diseño Gráfico: Vanessa Martínez, Sara Fernández y Martín Garcés
Internet y multimedia: Javier Castellano
Contabilidad: Rosa García y Raúl Coll
Dpto. Comercial: Montserrat Magrinyà
Distribución: Ana Notario, Cristina Tello, y Xavi Domènech
Publicidad y Prensa: Josefina Blaya

Redacción y publicidad
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona.
Tel.: 93 303 68 20. Fax: 93 303 68 31
norma@norma-ed.es

Distribución:
HOBBY PRESS, S. A.
S. S. De los Reyes (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99

Imprime:
Litografía ROSÉS

Depósito legal:
B-40732-98

ISSN:
1139-5133

Solicitado control OJD



www.norma-ed.es



¡Damas y caballeros! ¡Bienvenidos a otra emocionante edición del **Gran Torneo**! ¡Repasad las revistas anteriores y... adelante!!

1. ¿Qué es un *kanji*?
2. ¿De quién es la técnica de combate llamada *jigoku dama*?
3. ¿Cómo se llama el pequeño sireno protagonista de Gran Tori nº 11?
4. ¿Qué motivo mueve a Red Sosui a reunir las bolas de dragón?
5. ¿Qué nota saca Gokuh en matemáticas en la Toma Falsa nº 12?
6. ¿Cómo se llaman los secuaces de Garlic Jr.?

¿Ya lo has averiguado?
Pues envíad vuestras respuestas a:
"El Gran Torneo"
NORMA Editorial
Fluvià, 89. 08019-Barcelona
antes del **10 de noviembre**. Entre todos los acertantes se sortearán 3 fantásticos **Otaku Packs** de **Dragon Ball GT** de **NORMA Editorial**.
¡¡¡Esperamos vuestras cartas!!!



Solución al concurso anterior:
Las respuestas acertadas son las siguientes: **a)** Gyaric ho, Big bang attack y Revenge death ball **b)** 58% **c)** Resucitar a las víctmas de Vegeta cuando fue poseído por Babidi **d)** Gigi **e)** Al namek Slug **d)** Mr. Satan

Por lo tanto, los flamantes ganadores de 3 fantásticos **Otaku Packs** son: Fernando Gómez (Sevilla), Andrés Ramos (La Coruña) y Salvador Ruiz (Sevilla).

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

- Da comienzo **Enciclopedia GT: Personajes**, para que tengas la guía más completa sobre DB.
- Si eres un dragón maníaco no puedes perderte la nueva sección protagonizada por vosotros: **¡Superfans!**
- Siguen las secciones habituales: **Tinta china**, **WWW.Giru.gt**, etc...
- ...y además, una sorpresa **GT**.



Pioneer
La marca del anime.

Tienes mucho que ver...



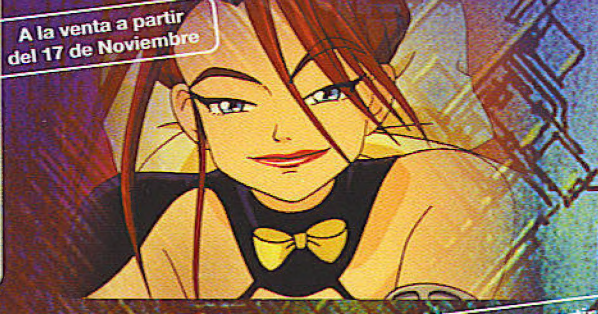
LA LEYENDA DE LOS CRISTALES BASADA EN

FINAL FANTASY

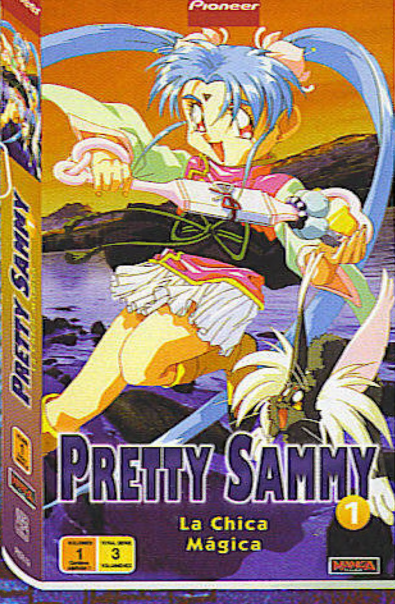
Capítulos: El Dragón, La Estrella

Concluye la saga de los cristales mágicos...

A la venta a partir del 17 de Noviembre



A la venta a partir del 17 de Noviembre



PRETTY SAMMY 1

La Chica Mágica



¡Llega por fin una de las series de animación más esperadas!



FINAL BUBBLEGUM CRISIS 1

El material inédito de uno de los clásicos del anime, reunido en 3 nuevos volúmenes.

A la venta a partir del 17 de Noviembre

ANIME VIDEO




MANGA FILMS